

掌机迷 POCKET GAMER
完全攻略
耀西岛DS
横行霸道 罪恶都市故事
恶魔城 遗迹的肖像
零售价5.80元
2006年22期 Vol.68
NDS烧录卡全方位评测
全新烧录利器AceeKard
口袋迷CLUB全新互动栏目
口袋妖怪道场
总力特辑
当动漫遇到掌机
电子天下
ISSN 1672-8866
22>
9 771672 886049

2007年杂志订阅超市

全年80折！半年85折！省钱看得见！邮资免取

电子游戏软件

全年订阅
2007年（1～24期）
VOL.196～219
原价9.80元×24=235.2元
全年优惠价：**188**元
省￥47.2

半年订阅
2007年（1～12期）
VOL.196～207
原价9.80元×12=117.6元
半年优惠价：**99**元
省￥18.6



电子天下·掌机迷

全年订阅
2007年（1～24期）
VOL.71～94
原价5.80元×24=139.2元
全年优惠价：**111**元
省￥28.2

半年订阅
2007年（1～12期）
VOL.71～82
原价5.80元×12=69.6元
半年优惠价：**59**元
省￥10.6



动感新势力（普通版）

全年订阅
2007年（1～12期）
VOL.47～58
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元
省￥23.6

半年订阅
2007年（1～6期）
VOL.47～52
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元
省￥9.8



动感新势力DVD（豪华版）

全年订阅
2007年（1～12期）
VOL.47～58
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元
省￥36

半年订阅
2007年（1～6期）
VOL.47～52
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元
省￥14



TOYS（酷玩意）

全年订阅
2007年（1～12期）
VOL.10～21
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元
省￥23.6

半年订阅
2007年（1～6期）
VOL.10～15
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元
省￥9.8



SO COOL（搜酷）

全年订阅
2007年（1～12期）
VOL.15～26
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元
省￥36

半年订阅
2007年（1～6期）
VOL.15～20
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元
省￥14





订阅须知

1、原次世代商城会员订阅杂志优惠同上，不再享受额外优惠。
2、如以上杂志中途涨价，不另外收费。
3、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
4、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。
5、订阅截止日期：2006年12月20日。

次世代传媒 VGAME.cn

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177　010-64472180



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.68的抽奖活动截止时间为12月15日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

66期中奖名单

PSP

河北三河	刘自强

NDSL

云南曲靖	刑常南

G6L 烧录卡

广州	高锌
山东诸城	费宁
福建福州	黄祁俊
天津	郭鹏
辽宁锦州	王瀛
河北秦皇岛	刘一凡

SC-MINISD

吉林	丁博
湖北武汉	邹思宇
广东佛山	刘接华
辽宁辽阳	谢龙
重庆	刘珲
广东汕头	韩颜

EZ-FLASH4

广西梧州	陈杰承
江苏苏州	魏日伟
黑龙江哈尔滨	刘尧
湖北宜昌	李和雨
安徽繁昌	钱鹏

EWIN2-SD

辽宁青岛	陈宇
福建三明	吴榕程
山东济宁	陈磊

EWIN2-MINI

河北邯郸	王宇
北京	曲超
黑龙江牡丹江	杨林

EWIN2-Micro

广东韶关	刘萌
西安	李泽勇
安徽	麦广博


华丽的玩具圣宴
玩具迷的唯一选择！
TOYS
酷玩意
即将上市
新鲜酷辣玩具每月集结
酷玩意全面热力出击！
口袋妖怪十周年纪念RAH综述
敢达模型上市一手资讯，死亡游戏李小龙12寸可动
圣衣神话优雅潘多拉、幽灵骑士全面飙驰
五星物语、超兽机神、飞跃巅峰、勇者王，
尽情满足你对玩具的挑剔胃口。
赠送07年精美台历
口袋妖怪鲁卡里奥纸模
2007年1月号
TOYS酷玩意Vol.10
定价
9.80元



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



最新口袋游戏推出啦，《口袋迷》本辑特别奉上独家超深度研究，同时还有隐藏要素大揭露，不可错过！除此以外，本期赠送超精美口袋神奇徽章以及皮卡丘造型记事本，绝对独家！还有正版游戏大抽奖哦！

口袋迷(6)

■定价：18元　12月1日出版



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

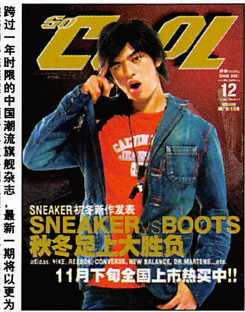
■定价：24元　接受邮购



全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内。口袋妖怪十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯，五星物语、飞跃巅峰、超兽机神、圣衣神话、死亡游戏李小龙12寸可动、幽灵骑士，全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

TOYS(10)

■定价：9.80元　12月上市



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流巅峰。秋冬最新服装服饰潮流强势推出，最酷的内容，最新的鞋款，销量期期上涨。

SO COOL 2006年第(12)期

■定价：15元　11月28日上市



全新互动栏目闪亮登场，为口袋妖怪爱好者营造自己的交流空间。当动漫遇到掌机，专题企划带您了解角色型游戏。恶魔城完全攻略，横行霸道全任务解读，内容精彩无限。

掌机迷68期

■定价：5.80元　11月29日出版

本期特别评测任天堂最新主机Wii，同时还有PS3的更深度分析和报道，热门攻略多平台出击，包括战国无双2帝国、战争机器等。

电子游戏软件2006年第24期

■定价：9.80元　11月29日上市



两枚DVD超精美画质，日文、中文、罗马音三层可选字幕。附全彩MTV说明书。赠高达SEED DESTINY 2007年豪华台历

琉璃MTV

■定价：19.80元　圣诞节发售

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本(豪华版)

■定价：24.80元(最后机会)　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～24期	9.80元

动感新势力

27～29、34、36、38～41、43～46期	9.80元
43、45、46期DVD豪华版(44期已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～68期	5.80元

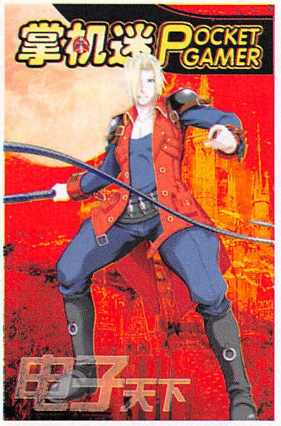
SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季	15元
2006年1～12期	15元
口袋迷(6)(新)	18元
动新琉璃MTV(新)	19.80元

06年标准掌机典藏(新)	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～10)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会)	24.80元

注：口袋妖怪钻石珍珠攻略本、SOS团活动全记录、口袋迷(5)、声优写真志已售完

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



■封面主题 / 恶魔城 遗迹的肖像■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.68 2006/22

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

电玩里屋

新闻中心

游戏单间

PG吧

玩乐吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

星之卡比 参上！盗贼团！
——开发人员访谈

NDS	任天堂	2006.11.02
	ACT	1-4人/5040日元
星之卡比 参上！盗贼团		512M

HAL研究所 企划主管
角田 敦



HAL研究所 角色制作
山本 正宣

HAL研究所 主管
上田 贤之朗



《星之卡比》是以绝活创造出来的王道动作游戏！

N.O.M：对比前作的《触摸！卡比》以触摸为主要游戏方式，这次的作品算是回归正统呢！

角田：与其说是回归原点，其实这次是对ACT游戏的魅力的更深层次的探索，增加了新要素以后的《卡比》游戏方式更为广阔了。开始并没有打算制作出一个横版过关动作王道作品，《卡比》的行动只是向全世界提供一个动作游戏的点子而已。

N.O.M：毕竟还是用十字键来玩动作游戏有意思啊！

角田：非常感谢。在开发之初，正当NDS发售那一段时间，虽然当时在NDS上率先出现了一批利用了NDS新机能的游戏软件，但是我们觉得有必要出品一款传统的游戏，让以前的老玩家不会感觉到新游戏机只针对新功能推出作品。我们是这么想的，所以制作了不是以利用触摸屏为主的《卡比》游戏。

N.O.M：惹人喜爱的《卡比》有一种不管是任何玩家都喜欢的可爱的氛围，可以说《卡比》是一款老少皆宜的游戏呢！

山本：其实《卡比》与其说是一款针对小孩子开发的游戏，不如说是一个能让不玩游戏的人也能轻松进行游戏的入门ACT。NDS在日本的超级人气已经显而易见了，它是没有界限，全范围全年龄都大受欢迎的掌机。现在第一次接触游戏的年龄段的人很多，更何况还有以前基本不接触游戏的女性。《卡比》的任务就是让一个家庭都能体验到游戏的乐趣。

N.O.M：话说回来，上田先生的长相有些像卡比啊！

上田：大家好！我就是传说中长着卡比脸的上田。我很遗憾我并不受女性的欢迎（笑），不过我觉得《卡比》无论内容还是角色都是可以让男女老少完全接受的。顺便说一下，现在我比起以前被说长得像卡比的时候相比瘦了很多了，证据的话，拿以前的照片比较就非常明显！



角田： 那么，我们可以回到游戏的话题了吗？（笑）动作游戏的优点就是游戏的特点非常突出。第一次接触也会感觉操作很容易上手，再加上因为《卡比》在同一个关卡可以使用各种办法过关，玩家可以配合自己的想法完成游戏。举个极端的例子：完全可以不战斗，直接飞到关底就过关。



N.O.M： 的确是这样呢，以前本来是一个很硬派的游戏系列啊。

上田： 正是如此！虽然可以复制各种各样的能力，但是不复制能力，仅仅以初始状态过关也是一种游戏方式。这个游戏不是单一以过关为目的的游戏，这一点玩过该系列的FANS是很清楚的。

山本： 这次希望能够创作出成为各种各样的玩家话题的作品。我们希望玩家和卡比能进行更高层次的对话。

N.O.M： 这次2D图像一如既往表现出了卡比的可爱。那么最初开始就没有打算做成3D的吗？

上田： 开发之初就有过讨论了。有人提出意见"这个掌机不是也有3D机能吗？"。但是我们认为3D对于卡比的表现也并没有什么帮助。

角田： 这个游戏其实和GBA版并没有太大区别，那么小的卡比实在没有用3D描绘的必要，于是决定使用2D画面。

山本： 我们对于2D的表现已经到达很高的熟练程度，可以描绘出非常完美的卡比。

这次复制能力可以改变和影响整个游戏里的世界！

N.O.M： 这次当然也有新的复制能力登场呢！

角田： 新的能力能让趣味性大大增加，新的复制能力也让之前提到完全自我风格的过关方式得以增加，变得种类更加繁多。复制能力可是这个游戏的根本。

山本： 获得金币可以进入无敌状态很便利。

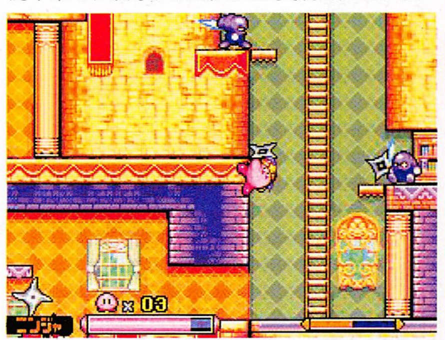
角田： 那个可是一个额外服务哦(笑）。不过，和BOSS对决的时候金币反而会让局面变得不利。既会受到伤害，攻击又完全打不到。这时候玩家就应改考虑一下在NDS下屏幕那里的气泡保存的复制能力，使用它们来击破BOSS吧！

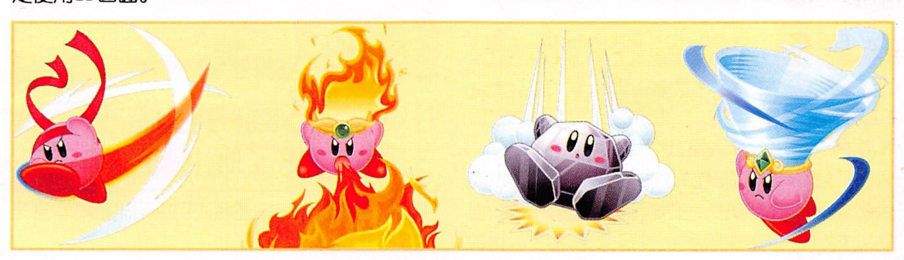
N.O.M： 新复制能力的绘制方式很不错呢！

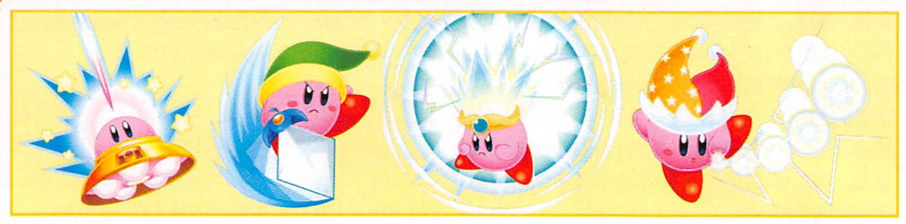
山本： 也就是弄了成气泡的样子吧？这个辛苦大家了。哎？你问怎么卡比没有头发，也许是因为没有头发才能自如的跳跃吧！再说了有头发多碍眼啊（笑）。

上田： 山本先生，您在胡侃什么呢（笑）？

角田： 以卡比的复制能力为重点，我们一直打算试试看究竟能让这个动作游戏进化到何等程度。我们不希望让玩家在游戏完后对复制能力用过以







后就忘记。

上田：出现新的敌人就会出现新的能力，这一直是玩家热门的话题。也有玩家提出说有些近似的能力不易分辨，其实这时不要想太多，实践一下就能轻松地辨别出来。



N.O.M：这次可以复制的能力很多，系列的FANS们都很高兴呢！

角田：其实每一种能力之间都不是孤立存在，而是有联系的。举个例子，冰冻能力可以让熔岩冻结起来，忍者可以在水面上步行。

N.O.M：使用各种不同的能力来攻略同一个关卡，这算是一种挑战呢！

角田：刚才就已经谈到了，我们是以“卡比的行动会使整个游戏世界产生重大影响”这个大主题来开发游戏的。改变复制的能力，就会让关卡变得完全不同。加上这次的复制能力可以储存起来，想要使用的时候再提取出来，所以任何关卡也不会因为敌人的限制而导致有些能力不能得到。

胖圆圆的脸曾经的历史！一直受到玩家爱戴的理由！

N.O.M：卡比为什么那么可爱呢？

角田：最初制作《卡比》的时候，业界还是以横版过关动作游戏为主，主要玩家都是男孩子。当时就想做一个也能吸引女性玩家来进行游戏的软件。不过最初我们研究所并没有定下圆圆的可爱的这个角色方针，后来不知不觉弄成现在卡比这个样子了。

N.O.M：无心插柳的感觉么？

角田：当时GB表现一个角色仅仅只有16×16的点阵。当时决定了卡比的大小、引入敌人的能力，在空中吸入空气后能飞这些设定，表现卡比在这些动作时的表情是个难点。最后这些要素组合在一起诞生了现在的卡比。

上田：当GB发售第一代《星之卡比》的时候，我还是个学生哥。当时心目从来没有想过卡比的颜色会是粉红色。

角田：GB第一作的包装上也没有给出明确的颜色（笑）。后来问了原作者才知道是粉红色。开发组里也有“那个是白色！”“不对！是黄色！”这些不同的呼声。结果美版时封面用了白色。

N.O.M：身为制作者，你们长年重视的东西是什么？

山本：全心全意地塑造卡比这个世界性的角色，无论在游戏方面还是动画方面。

角田：说些天真的话（笑）。我们很用心地制作了这个游戏，在现在游戏机性能不断进化的情况下，我们会继续坚守着这个系列的核心阵地。

上田：这是个好机会，列出历代的包装吧！



小游戏方面内容也越来越丰盛起来了呢！趣味很高！

N.O.M：小游戏特别适合使用触笔来玩呢！真是让人不禁紧张起来呢！

角田： 因为游戏的正篇是使用了传统的操作方式，那么就让小游戏使用上触摸屏幕吧！小游戏的游戏性加上触摸屏的组合，比预料之中还要有趣。

上田： 最大支持4人联机对战，对手是其他人可是很有意思的。



N.O.M： 游戏全体的长度和数量都有提升呢！

角田： 关卡数量当然是要增加的，不仅仅是关卡，各种游戏中的要素，能给游戏带来乐趣的道具都大幅增加了。在宝箱全部收集后，会隐藏着一个让人惊讶的玩意。

山本： 那个在通过几个END以后就会出现呢！第一次看到时发觉真是很秘密的玩意呢。

上田： 哎？你们说的“那个”究竟是什么啊？（凑近耳朵）喔——是那个啊！直接说出来不就好了嘛？我都无法忘记第一次看到那玩意的冲击，我觉得卡比的玩家只要玩一次就会上瘾的。

角田： 不如下次就把那个玩意独立出来制作一款《卡比》游戏吧！

N.O.M： 啊！“那个”究竟是什么啊？很想知道啊！

角田： 暗示在金币中！

上田： 每个关卡的宝箱在开始就明白地告诉玩家了，大家努力搜集吧！

山本： 虽然我很想说，但是大家还是自己去探索吧！

N.O.M： 你们还是没说嘛（笑）！对于本作，诸位有什么想说的吗？

角田： 这次的作品卡比在使用复制能力的方法上，还是保持了动作游戏传统的味道，并没有什么变数。不过这也算回到了动作游戏的原点，是卡比的最初形态。这次也请新老玩家体验一下这个最初的《卡比》吧！

山本： 这次以后也许会出一款有盗贼团，骑士这些卡比以外的角色为主角的游戏。开拓其它的角色的知名度，这些我们都已经做过商讨了。

上田： 我嘛……哈哈，因为我的兴趣是高尔夫，我希望能单纯的用Wii的遥控器操作卡比打高尔夫（笑）。

N.O.M： 最后请对《星之卡比 参上！盗贼团！》的玩家们说些什么吧！

上田： 其实《卡比》是一个在闲暇的时候玩的动作游戏，各种各样的复制能力都很休闲，游戏过程中也没有什么特别难的地方，是可以回复平日的疲劳的治愈游戏。

山本： 盗贼团就拜托各位玩家了！大家要注意寻找“秘密的道路”，然后进入那里的门……

角田： 我们认为玩家在自己创作的规则下游戏是很有趣的。比如拿到第一个能力以后就一直用到最后。这次也有各种各样的玩法，请用它们来挑战各种关卡吧！



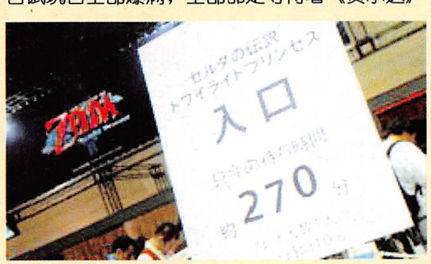
N.O.M： 感谢各位接受这次采访。



任天堂在大阪召开Wii体验会！

任天堂在大阪召开了在日本全国3个大城市巡回举行的Nitendo World 2006 Wii体验会。紧跟着11月3日在名古屋会场举行后，2006年11月12日地点转战到了大阪府。关西地区的玩家向来对Wii极为关心，于是当天开场前场外排列了长蛇大队。在名古屋入场人数已经突破12000人，看来大阪会场会超出这个数字。

Wii体验会的主角软件非《赛尔达传说 黎明公主》莫属。上午9点开始入场后，在试玩区前分为了“《赛尔达》的试玩队伍”和“其他的队伍”，突出了《赛尔达》的特殊情况。会场的16台试玩台全部爆满，全部都是等待着《赛尔达》发售的FANS们，然后在会场内一直到外面的阶梯都是等待的队伍，需要等待的时间居然到达了270分钟！在中午11点30分就把指示牌换成了“今天的试玩已满”，难以置信的超人气啊！





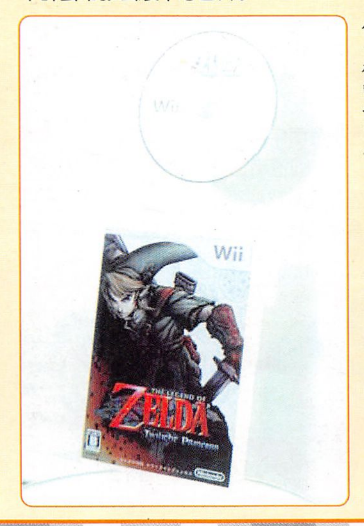


↑“爆满”二字看出老任在玩家心目中的地位。

除此之外《勇者斗恶龙 假面的女王和镜之塔》也是大人气的游戏。这次《勇者斗恶龙》配合Wii制作出把遥控器作为剑挥动的特性十分吸引玩家，最长的时间到了160分钟。

不过虽然说是Wii体验会，但是不能缺少了现在日本很受欢迎的NDS的游戏软件展出。比起前几次出展内容有些变化，这次展出了47款NDS的最新软件，这些软件都是任天堂为了冬季商战而准备的，也是展会上备受瞩目的项目之一。在这次展会中，以CAPCOM的《逆转裁判4》、SQUAREENIX的《精彩世界》、SEGA的《不可思议的迷宫 风来的西林DS》、任天堂的《小机器人（暂定）》等最受欢迎。

在下午2点30分后，已经关闭了会场入口，大阪会场的Nitendo World 2006 Wii体验会圆满结束。下次展会将转战首都圈，于11月25、26日在千叶县幕张会展中心召开。



←《赛尔达传说 黎明公主》的受欢迎程度超乎想象，仅仅试玩就有无数玩家追捧。可以想象随Wii发售的时候会是什么样的场面。

升级到达新层次！SCE公开PSP系统软件3.00！

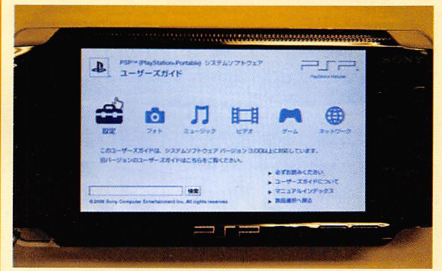
SCE于11月21日公开了PSP的系统软件最新版本Ver.3.00。

Ver.3.00版本对应经由PS3登陆的“PLAYSTATION Network”进行下载。将PS3和PSP用USB线接续后，通过PS3连接“PLAYSTATION Store”的游戏卖场可以购买PSP使用的软件，然后下载到PSP的记忆棒上即可。

“PLAYSTATION Store”将进行游戏软件的下载提供，预计于11月22日开始。第一天将提供《大众高尔夫2》等9款软件的下载提供，价格一律525日元。

“远程操作”是作为和PS3的联动机能。让PS3和PSP主机进行无线LAN接续，就可以用PSP来操作PS3了，而且画面也会在PSP的屏幕上反映出来。利用这个机能，能让PS3上收录的影像和音乐在PSP上欣赏。为了让PSP和PS3联动，PS3的系统软件版本也必须进行版本提升，必须让软件版本在1.10版以上才行。

除此之外为了配合追加的机能，追加了一个新的项目“网络说明书”。这个项目是可以在因特网上浏览PSP的使用说明，内容对应Ver.3.00版本。里面也写了怎么和PS3接续、怎么在“PLAYSTATION Network”上进行下载等的方法。要使用这个机能必须用无线LAN接续因特网才行。



↑界面出现了比较大的变动。





其它还有设置在启动PSP时即使里面插入了UMD,也不直接进入UMD的“UMD自动启动”的设定。还有PSP照相机用到的“照相”这些新功能。

这次升级后PSP开始能玩PS时代的各种经典游戏，让PSP的附加值瞬间提升了不少。但是国内玩家为了使用自制软件，仍然停留在1.50和2.71版本，目前似乎没有其他办法，不升级是没有办法玩到PS游戏的。而对于PSP的升级频繁，广大玩家恐怕已经快习惯了，那么下面这则新闻则让大家见识到了新的记录。

PSP版本紧急升级到3.01创下更新记录！第一次针对游戏问题进行系统升级！

SCE在11月22日再次宣布紧急提升PSP系统软件版本到Ver.3.01版本。这次系统软件版本升级仅仅比11月21日的Ver.3.00版本升级仅仅间隔了一天，创下了游戏机系统软件升级的最快记录。

从Ver.3.00升级到Ver.3.01的原因还是“安全性脆弱所引起的问题”。

问题发生在11月22日发售的PSP用SLG游戏《圣女贞德》身上，游戏出现了不正常的情况。用Ver.3.00的版本游戏时，在UMD读盘的时候耗费的时间非常长，甚至有停留在读取画面后死机的情况发生。这个症状在升级到Ver.3.01版本后就迎刃而解。

升级到Ver.3.01版本以后，之前的游戏记录也可以继续使用，不必重新进行游戏。



↑虽然出了问题就升级让PSP更完善，但是也让玩家很麻烦。

《逆转裁判4》决定发售限定版！

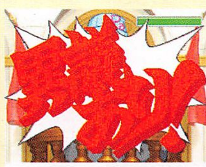


CAPCOM公司公开了预定于2007年春发售的NDS用法庭辩护游戏《逆转裁判4》的限定版和新情报。

《逆转裁判4》的限定版将附赠各种特典，其中预定附赠的一个会和《逆转裁判4》游戏软件同捆。这个赠品是《逆转裁判事典》。内容是至今以来发售的《逆转裁判》系列的4款游戏的详细资料，收录了历代故事、登场人物的介绍，背景、证据样品的详细解说等等。另外还收录了BGM合集，可以欣赏历代的经典音乐。

《逆转裁判4》的新要素是能立体的表现犯罪现场。为了揭露证词的矛盾和虚假的地方，必须再现当时的犯罪现场寻找疑点。届时将会可以从上到下浏览犯罪现场，立体化重现犯罪场景，根据证据抓住真凶。







↑《逆转裁判》系列在GBA的辉煌时代已经终结，希望它在NDS上也有好的表现。

Arc System Works即将发售《横山光辉三国志》



一这就是已故著名历史漫画家横山光辉最为经典的一部作品，有中文版本。

Arc System Works公司将于12月28日发售NDS用游戏软件《Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 ～第一卷<桃源的誓言>～》。售价3990日元。

“Gamics”是把“Game”和“Comics”进行合体的造词，结合受欢迎的漫画，将原作制作成游戏，同时享受漫画和游戏乐趣的游戏系列。现在第一作即将发售，采用的是已故著名历史漫画家横山光辉的作品《三国志》。该游戏总共分为6卷，这次发售第一卷，包括了全部60卷漫画的前10卷。

游戏模式有“阅读漫画”“进行游戏”和“收集模式”这3个。

“阅读漫画”就是阅读收录的漫画模式，上画面是现实漫画，下画面是表示故事进行中出现的名词解释合集和年代表、地图等情报。漫画中的著名场面都全彩化了，并且还有背景音乐和音效的演出，让这部漫画的FANS体验纸张无法感受到的效果。

游戏模式是以原作为基础的即时战斗。上画面显示全地图和各种情报，下画面用触摸笔进行操作。玩家作为军师孔明，对各个军队下达指示，使用计策，把战斗引导向胜利。攻略的方式在漫画模式中和用语中都有暗示。

“收集模式”是《三国志》的文字谜题《三国志谜题 百人斩》。在漫画和游戏结束后，可以来这里挑战。



欧洲SCE推出多媒体管理软件《Media Manager for PSP》

欧洲SCE宣布将推出PSP用PC多媒体数据转换管理软件《Media Manager for PSP》，该软件将提供给玩家对PSP影视、音乐、相片与文件等数据进行管理和格式转换的功能。

《Media Manager for PSP》是由Sony Media Software进行开发的PC应用程序，可以让玩家在PC上进行各种多媒体影音的管理，并且转换为PSP可以播放的格式，传输到PSP的记忆棒里面。

《Media Manager for PSP》将广泛支持目前流行的影音文件格式，包括MP3、MP4、WMA、WAV等音乐文件格式；MP4、AVI、MOV、MPG等影片文件格式；JPG、PNG、GIF、BMP等图片文件格式；TXT、DOC、XLS、HTML等文档文件格式，以上都可以转换为PSP可以使用的格式，然后便于PSP进行更广泛的使用。

《Media Manager for PSP》已经在欧洲地区推出了，下载版本定价9.99欧元，盒装版定价19.99欧元。



←欧洲SEC给人感觉比日本的要人性化一些，推出的这款软件确实给了PSP玩家很大便利。

SCE推出《世界传说 光辉神话》同捆PSP主机

SCE推出了即将在12月21日于PSP上发售的BANDAINAMO的主力RPG游戏《世界传说 光辉神话》的主机同捆包“PSP《世界传说 光辉神话》 特别包”，售价28000日元。游戏单体售价5040日元。

这个版本是PSP游戏《世界传说 光辉神话》的PSP同捆主机包，和游戏同日发售，PSP的版本号是“PSP－1000MB”的特别限定版本。包装中含有《世界传说 光辉神话》游戏一套、金属蓝PSP主机一台、电池和电源线、32MB记忆棒、游戏主题的纹章花样PSP收纳包、游戏图案手帕和吊带等。

《世界传说 光辉神话》是BANDAINAMCO向PSP推出的可以把自己代入传说的系列的游戏,历代《传说》系列的角色都将缤纷登场。而且其从GB开始就十分有特色的换装系统也受到玩家好评。

但是最近《传说》系列推出频繁，也已经出现了《暴风传说》这种口碑很差的半成品，但愿本作不会让《传说》FANS们失望。





话题1 你购买掌机后是否会利用网络进行游戏

●肯定会，我是非常喜欢《马里奥赛车DS》的，很希望上WIFI与全世界玩家对战。（李海，18岁）

●因为有WIFI会增进玩家之间的友谊，使游戏更好玩。（魏铭，19岁）

●一般不会的，毕竟我们可以用最接近生活的计算机。用掌机的话有点麻烦。（黄靖，18岁）

●当然会，掌机游戏与电脑游戏差不多，玩得方便，也比较隐蔽。我永远支持掌机游戏。（王冲，18岁）

●因为上网和玩家们一起对战联机，要比自己玩或和电脑对战有趣的多。（李晓晨，17岁）

●会，这样会不断提升自己的水平，还可以和全世界的玩家交流。（三栖人论坛,吃饭的城砖）

●一定会，玩游戏有时也需要交流，每天独自面对游戏面对有限的AI一定没有在网上与其他玩家同乐更有趣，那种与人竞技的快乐是独自玩或是AI永远无法给予的。（三栖人论坛,lglaiyy）

●这个时代网络已经是不可缺少的了，再说跟人玩总比老是跟CPU玩来得有趣。（三栖人论坛，小狼）

●WIFI入手准备ING　能和全世界的玩家交流当然好了。（三栖人论坛，天翼の紫龙）

●现在游戏的交换和协助要素很多，需要我们联机，而网络正好大大地方便了这一需要！（三栖人论坛，66549123）

话题2 你对《PG总动员》这个栏目有什么看法

●感觉比较好，比较前切、真实，可以给读者留下较深的印象。（陈晨，16岁）

●《PG总动员》不错哦！知识、趣味、恶搞、内幕，杂志内外的小编生活。非常有趣。（王子源，17岁）

●挺好的，增强了PG的娱乐性，能再多点不？（张帆，18岁）

●希望小编们可以再把气氛搞得活跃一点。（江少博，17岁）

●多写一些小编的游戏心得，我只对游戏感兴趣。（薛力源，18岁）

●PG总动员这个栏目不错，一本杂志需要这样的栏目和读者拉近距离。（三栖人论坛，ft1959541）

●增加了小编和读者之间的关系！不错！加上些与读者的对话就更好了！（三栖人论坛，爱PG的梦梦）

●就目前来看。感觉有点可有可无。希望以后内容更丰富,更充实。（三栖人论坛,finalrain ）

●很好，我很喜欢，就是互动性再强一些就好了！（三栖人论坛，66549123）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对动漫作品改编成游戏作品有什么看法？

2、你对本次口袋迷CLUB的互动专区有什么看法？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

PS3在日本的火爆上市似乎并未对掌机市场造成太大影响,DS软件销量依然稳中有升。



PS3的发售似乎并未给自家的兄弟PSP带来什么好运,相反本期的销量榜中前十名竟然完全被DS军团占领。几款新游戏都取得了相当不错的成绩。

1 DS → 口袋妖怪 钻石/珍珠
●任天堂 ●RPG ●2006.9.28

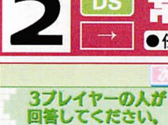


双周销量:**327366**

累计销量:3106886

怪物软件向500万目标勇敢地迈进吧!

2 DS → 常识力鉴定DS
●任天堂 ●ETC ●2006.10.26



双周销量:**250030**

累计销量:451106

实在是没有想到,这样的游戏也能有25万的半月销量。

3 DS NEW 星之卡比DS
●任天堂 ●ACT ●2006.11.2

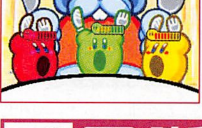


双周销量:**193967**

累计销量:193967

GBA平台最后的辉煌将由《FF》系列来书写。

4 DS NEW 胜利十一人DS
●KONAMI ●SPG ●2006.11.2



双周销量:**112928**

累计销量:112928

失望比期望更大的一款作品,销量平平。

5 DS → 新超级马里奥兄弟
●任天堂●ACT ●2006.5.25







双周销量:**59106**

累计销量:3393921

天皇游戏依然保持着霸者气势,本期榜位不变。

6 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



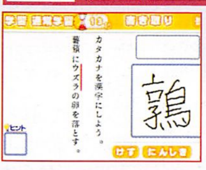
双周销量:**50659**

累计销量:3412008

怪物游戏已经保持着强劲长卖势头。



7 DS NEW 汉检·汉字脑DS
●任天堂 ●ETC ●2006.11.9



双周销量:**33932**

累计销量:33932

现在类似的游戏还真叫一个多啊,3万多很普通了。

8 DS ↑ 欢迎来到动物之森
●任天堂 ●ETC ●2005.11.23





双周销量:**28282**

累计销量:3336206

怪物软件长卖步伐有所减缓,但依然后劲十足。



9 DS → 汉检DS
●任天堂 ●ETC ●2006.9.28

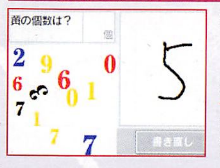


双周销量:**25862**

累计销量:222704

依然能够保留在销量榜前十名的本作已经很说明问题了。

10 DS ↑ 锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.5.19

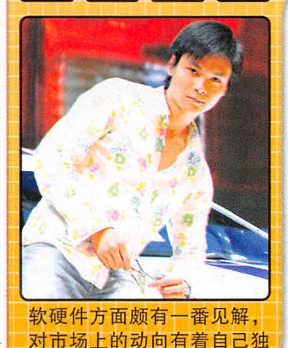


双周销量:**22788**

累计销量:2837572

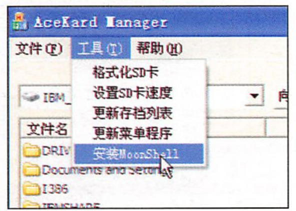
本作再次回归前十,不知道玩家是该哭还是笑。

神卡追踪 性能解明



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

上期对Acekard进行了整体介绍后，云云拿到了Acekard的Moonshell专门版，下面就和大家一起来看看Moonshell在Acekard上面的表现。



之前云云最大的顾虑是，Moonshell需要一个shell文件夹才能实现众多的功能，譬如我们用SC或者用M3又或者用DSLink，都必须将shell文件夹拷贝到SD/TF卡里才能实现Moonshell的中文显示、MP3等功能，而Acekard的AKFS格式是不支持文件夹拷贝的，那么Moonshell的问题解决起来就会比较麻烦。

但是Acekard官方给出了解决方案：Moonshell由他们进行相关的修改，不需要用户自行拷贝shell文件夹，玩家仅需要在Acekard Manager的菜单中选择“安装Moonshell”，软件就会将Moonshell以及相关文件拷贝到AKFS格式的TF卡中。

当然，最终的结果是，修改版Moonshell在Acekard上运行良好，测试了不同容量的DPG，均可以正常播放，播放速度流畅，只有极个别时候出现网纹现象。

最开始测试的是一部动画片，效果不错，不过最开始由于没有将SD卡速度设置成3（因为评测的卡是Kingston 1G TF，也就是PNY OEM的型号），在大动态场景下出现了网纹现象，后来才发现是SD卡速度设置错误，于是便改成了3，这回基本上没有出现网纹现象(偶尔会出现，但是几率小)。

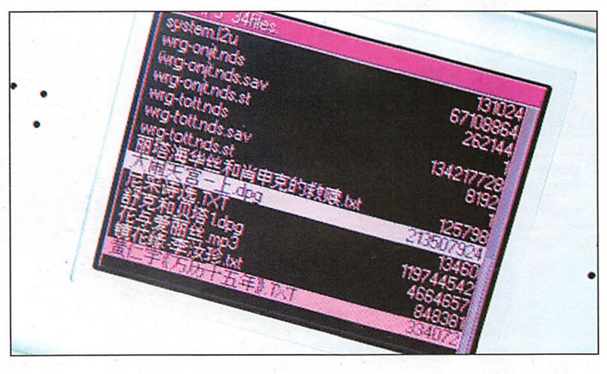
之后测试了一些电影，播放起来同样很流畅，不过在动态场景时偶尔也出现了网纹现象，其余没有什么状况。至于看电子书、听MP3、看图片等功能，Acekard和其它的烧录卡没有区别，同样支持中文，同样的浏览方法。

由此可见，Acekard基本上解决了Moonshell的兼容性问题，下面再说几个大家感兴趣的话题：

1、从上次评测发布到现在，Acekard经受了一些新ROM的考验，连《暴风传说》都可以完美运行。在云云拿到卡的大约一个月时间里，Acekard确实没有通过更新内核或者转换软件来支持新ROM，“不用更新内核就可在一段时间内实现支持”的承诺确已兑现。云云还会继续关注新出的ROM，看看Acekard是否能一一支持。至于本次对Moonshell的支持，一是更新了客户端，二是更新了内核。由此可见，即便将来增加新功能，Acekard也可以轻松地实现。

2、拷贝电影、MP3、TXT等文件时，虽然不能直接复制粘贴，但是也比较方便，在Acekard Manager的左边选中需要拷贝的文件，然后按“>>”拷贝到右边就可以了。拷贝速度很快，不会经过转换，就和复制粘贴的速度一样，其速度基本上是USB2.0的标准（当然要看电脑的USB接口标准以及读卡器的速度了）。一句话，除了需要用软件来传文件外，其速度和平时用“我的电脑”拷贝文件无异，而且操作也不复杂。

3、云云用来测试的TF卡是Kingston 1G，恰好遇到了PNY OEM的产品，所以是1G的连续空间，没有中断的扇区问题，可以拷贝任意大小（小于1G）的DPG电影。如果用512M的TF，因为扇区问题，256M以上的电影就不能拷贝。经过实际测试，用1G TF可以拷贝超过256M的DPG，比如《头文字D》，容量为326M。使用512M TF的玩家可能要委屈一下，拷贝电影就选择那些小于256M的吧。据称，Acekard还会继续完善Moonshell兼容性，减少Bug，争取在上市时做到更完美。



一个游戏机两个屏幕，太实在了！大家一起TOUCH。（张琪）
男，18岁，西安八府庄水泥制管厂家属院9号楼一单元三层东，710032

严俊专栏

台式市场沉浮 掌机浪潮依旧



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

近期的热门话题明显不在掌机这一边，XBOX360之外的两大家用新主机集中轰炸市场，包括笔者在内，几乎所有玩家的目光都被吸引过去了。其中先发的PS3本来供货就严重不足，在人家本土都不够卖，咱们国内就更别提了，迟了好些天才勉强有点零散的货流入市场，而且价格比较高，20G硬盘版本的主机在国内要卖到4600元，40G版本的主机则是始终无货。看来，想要正儿八经的玩上PS3恐怕我们还有得等。前些日子听说蓝光技术有望被破解，也不知道是不是可靠消息。出盗版我想应该是早晚的事，不过晚到什么时候就不得而知了。说起来，就这两天我还卖了两台PS2呢，看来暂时大家都不太敢想PS3的事，看看热闹足已。

紧随其后的Wii延续了任天堂一贯的海外战略，抛开本土主攻美国市场，首发可谓成功，虽然比PS3供货要充足很多，但到了最后还是不够卖。截止到发稿日，在国内市场依然没有见到Wii的身影，估计还要再过几天才能玩到吧。只是，不知道届时价格会被炒到什么程度。

任天堂发售新主机一般鲜有严重品质问题发生，不过这次却出了点比较搞笑的事故，已经有两个美国玩家在玩游戏的时候因为腕带断裂不慎将遥控丢出去击中电视，也不知是玩家过于投入还是腕带品质问题，总之算是比较娱乐化的事件吧。另外，国内的玩家还没玩上Wii就开始盼望着神游引进了，还有像模像样的消息指出神游版Wii将在春节上市。这一定只是玩家的美好愿望，我想近期上市的可能性几乎为零。

抛开PS3和Wii不提，近期掌机方面也不算冷清，无论是硬件还是软件都有些重头新品推出。先是NDSL搞了个《胜利十一人》同捆限定版主机，这款主机是以黑色调为蓝本，在面盖上有球场战术简易图案，设计比较巧妙，不过同捆的游戏就不太敢恭维了。我想如果有单机的话，在国内还是能卖出一些的。PSP方面预计下个月会有一款《世界传说》同捆主机上市，比起上面那款NDSL，这部限定PSP的变化要大很多，主色调完全抛开现已发售的颜色，采用了金属蓝的机身设计，到时候估计又能炒个好价钱。

游戏方面最近的大热门自然是NDSL的《恶魔城 遗迹的肖像》了。和以往的大作一样，这一次的恶魔城又把国内的烧录卡用户搞到头大，死机无声等诸多问题不断，为此有一些玩家最终无法忍受入手了正版，可见恶魔城在中国玩家心目中的绝对地位。相比之下，PSP虽然近期没有绝对大作发售，但PS官方模拟器还是十分有看头的，模拟效果着实令人满意。接下来就剩破解了，相信届时国内PSP的销量又会有一波小高潮吧。

最近PSP的系统是升了又升，不知不觉中都更新到3.01了，也不知SONY是真那么体贴玩家呢，还是一心一意要和破解组织抗争到底。不过无论出于什么考虑，这次倒确实有一些比较实用的进化。针对摄像头的设计就很不错，现在直接从Photo菜单就能启动摄像头，并且摄影效果也提升到基本令人满意的程度了，可谓是进一步挖掘了摄像头的潜力。另外，播放音乐的时候增加了多达5种可视效果，快进速度3段可选。与PS3的连动功能也是非常吸引人的一个方面，通过PSP可以实现对PS3的远程控制，也就是我们俗称的遥控器功能吧。以后，存储在PS3硬盘里的图片及影音文件均可直接在PSP上运行。SONY这次明显是希望依仗PS3在家用机领域的强大号召力拉“兄弟”一把，不过依笔者之愚见，PS3是否能顺利强大起来还要打一个问号。

接下来说说各大主机的销量吧，就最新一周的日本市场硬件销量排行榜的数据显示，NDSL继续高居榜首，实际销量甚至比其余所有机种销量总和还要高一些，就连刚上市的PS3也没能撼动NDSL的绝对霸主地位，而直接竞争对手PSP更是可怜地连两2万台都未能达成。这个数字连NDSL的零头都不到，而且说难听点，这不到2万台的主机里头还有一部分是被咱们“消化”掉的。当然，现在说起这些已经见怪不怪了，相比之下我还是更有兴趣看看圣诞商战时PS3和Wii会打出什么结果来。

PSP	1450
NDSL	1150
IDSL	1190
小神游SP	650
翻新GBA	320
翻新SP	420



2006-11-12 皇牌空战X－诡影苍穹汉化正式版发布

上期介绍了《皇牌空战X》汉化版，这个由PSPChina汉化组和雷神汉化组联合汉化的作品更新速度很快，于2006年11月12日推出了正式版补丁。下面是汉化小组的声明和使用说明。（下载请到PSPchina.net论坛PSPhack综合区）

其他论坛官方转载联系bluekiller版主，发布遵守：PSPChina汉化组汉化补丁使用协议申明。

ps：经过pspchina汉化组和雷神汉化组以及公测版玩家的共同努力下，在历经了5个公测版的bug修订，最后决定公开发布皇牌正式版。在这里感谢对汉化组支持、肯定汉化工作的玩家！



●完整版安装方法说明：

1、本次皇牌空战的补丁制作由pspchina软件区版主aeolusc亲自制作，采用exe补丁方式，补丁大小约900kb。

2、打补丁之前请备份原版iso，每次补丁更新版请在原版iso上执行补丁程序（虽然也支持在原汉化公测版上打补丁）。

3、不支持cso打补丁，cso请先用工具转换成iso，打完补丁后，再转换成cso。

4、安装的时候，只要执行补丁程序，按下“应用补丁”按钮，指定需要补丁的皇牌空战iso文件即可，程序打补丁期间耗时约5-10秒，视你的电脑配置而定。

5、游戏运行：请设置psp的语言为英文或中文，才能正确显示汉化版。

●rip版安装方法说明：

1、请按完整版安装说明方法打好正式版补丁。

2、使用umdgen将汉化正式版iso内容全部解开，使用Rip工具对CDI文件进行RIP。

3、完成后，再将RIP掉的汉化正式版iso解开全部内容使用umdgen重新打包成iso即可。

YYJoy汉化组启动《恶魔城－废墟的肖像》汉化工程,Shikeyu再次出手！

继大家享受到《恶魔城－废墟的肖像》Clean Rom后，由Shikeyu任主要负责人的YYJoy汉化小组正式启动《恶魔城》最新作的汉化工程，此作是shikeyu自GBA版《恶魔城－月轮》开始对恶魔城系列作品进行汉化整个历程的第五款作品，之前汉化的作品有：

《恶魔城－月之轮回》

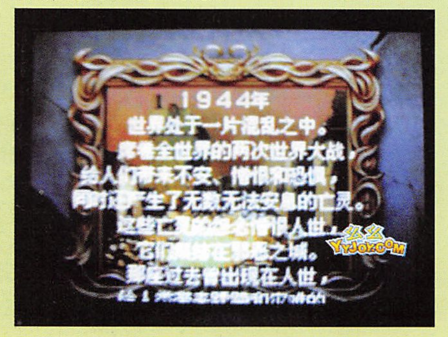
《恶魔城－白夜的协奏曲》

《恶魔城－晓月的圆舞曲》（由于撞车，没有发布）

《恶魔城－苍月的十字架》

近日小组在shi的带领下宣布对《恶魔城－废墟的肖像》进行汉化，期望通过shi的技术以及小组的努力早日将《恶魔城－废墟的肖像》的汉化献给广大NDS爱好者。

YYJoy汉化小组专区：http://bbs.yyjoy.com/forum-65-1.html



MOBILE 动态

文、责/剑纹



智能控制手机，蓝牙手表MBW-100

这是一个带蓝牙功能的手机，用户通过它可以和规定型号的手机进行互动。可以控制自己的手机的众多功能，还能操作手机歌曲播放的各种功能，非常酷的设计！比如拒听电话、使用手机播放音乐的各种控制、没信号警告、短信通知、电量通知等。

←这个手表是手机的辅助工具，用来显示随身携带的手机的各种信息。



自带2000款游戏，国产游戏手机强势出击！

来自Tom的消息：国产手机厂商金立通信设备有限公司近期将推出新的游戏手机系列——金立S20和V9。这是金立通信联手国内一流的手机技术方案设计公司——上海鼎为通讯以及全球专业芯片公司——台湾凌阳（Sunplus）科技全力打造的国产手机中惟一一款号称是挑战诺基亚N-Gage的游戏手机。

该手机自带一张含有2000个游戏的光盘，手机内存最多可存储500个游戏。这两款手机都是6.5万色TFT屏幕，内存128兆，自带摄像头，支持mp3、mp4、3gp，甚至支持TV-OUT电视输出。另外，该手机还支持卡拉OK功能。





42秒输160字！新加坡学生刷新写短信世界记录

据国外媒体报道，近日新加坡的一个学生打破了手机短信录入的吉尼斯世界记录，他在不到42秒时间里输入了吉尼斯组织规定的160个英文字符。

这个学生只有16岁，名叫Ang Chuang Yang，他输入160个字符所用的时间是41.52秒，打破了此前有美国人本·库克七月份创造的42.22秒的吉尼斯记录。这位新记录保持者表示，希望明年能够达到39秒的水准。他还说，超级快速输入的秘诀是使用一个键盘比较大的手机。

全世界所有的手机短信录入比赛都使用吉尼斯世界记录机构规定的一个句子，这个句子原文是“The razor-toothed piranhas of the genera Serrasalmus and Pygocentrus are the most ferocious freshwater fish in the world. In reality they seldom attack a human.”



GBA	SQUARE・ENIX	2006.11.30
	RPG	1人/5040日元
	最终幻想VI Advance	容量未定

使游戏充满新鲜感的各种新增要素

继《最终幻想》系列的前几部作品相继移植之后，由于充满魅力的角色们和优秀的游戏系统而大受欢迎的RPG名作《最终幻想VI》被移植到了GBA平台，而这次的移植还加入了很多新要素，因此据称移植度达到120%。游戏发售之前厂方公布了新增的“百分之二十”的一些内容，其中包括隐藏迷宫和新的魔石。

波澜壮阔的剧情

↑登场人物之间的关系错综复杂，故事情节跌宕起伏。

←精美的画面和动听的音乐，丰富的人物表情动作也是本作受欢迎的因素之一。

复苏的名作 移植度120%



→在前作的基础上将战斗和养成系统进行了强化。

系统方面大幅进化

掌机平台上辉煌的FF系列

《最终幻想》系列的作品先后被移植到了GBA和DS上，虽然距离当初那些游戏发售已经十多年了，但是仍然很受玩家欢迎，每一部移植作都取得了不错的销量，这就是所谓的经典作品即使历经岁月也不会褪色吧。

游戏（硬件）	发售日	销量
最终幻想I・II Advance（GBA）	2004.07.29	27万7688
最终幻想IV Advance（GBA）	2005.12.15	21万9391
最终幻想III（DS）	2006.08.24	83万8239
最终幻想V Advance（GBA）	2006.10.12	19万3967

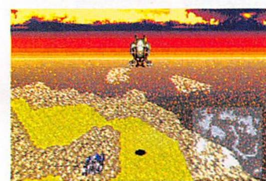
本作概要

《最终幻想VI》是1994年发售的SFC平台RPG名作，这部作品与FF系列之前的几款游戏背景设定大不相同，是以魔法失落而机械文明繁荣发达的世界为舞台的，主要人物超过12个。



新要素1 隐藏迷宫龙之巢

FF系列在GBA上的几款移植作都增加了隐藏迷宫，本作也不例外，隐藏迷宫龙之巢里有很多强劲的龙系怪物出现。



世界的某处有着龙类栖息的洞窟

『風の結界』により
先に進むことができない。

↑打败传说中的八条巨龙，向迷宫最深处前进，挑战名为“皇帝”的最强之龙。

打败传说中的八条巨龙



↑强力的龙系怪物出现了，战斗时丝毫不能大意。



洞窟里有各种各样的陷阱机关

↑玩家和伙伴被分成了三个小队，分别突破障碍探索迷宫。

新要素2 新的魔石

《FFVI》中幻兽被打败时会化身为魔石，利用魔石能够召唤幻兽并学习它携带的魔法。本作中魔石的种类大幅增加，加入了一些原作中没有的新魔石。



以强力技能攻击敌方全体
利维亚桑

利维亚桑是FF系列中经常出现的召唤兽，本作中作为新的幻兽登场，召唤时进行水属性的全体攻击，要先打败它才能获得对应魔石。

な、なんだなんだ！？
海中になにか巨大な生き物でもいるのか？

海中に引きずり込まれる！

←在海上受到突然袭击。



利维亚桑出现

→打败利维亚桑后得到魔石，装备后就能召唤。

得到魔石





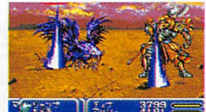
强力全体攻击大海啸

←全体技能大海啸需要消费大量MP，攻击力也非常强。



《FFV》中的敌方角色
吉尔伽美修

吉尔伽美修是《FFV》中阻拦主角一行的强敌，本作中也会挥动假圣剑战斗吗？







无法憎恨的强敌

→熟悉《FFV》剧情的玩家对吉尔伽美修的所为无法产生憎恨之情。

外形可爱而攻击力超强
仙人掌君

仙人掌君也以幻兽的身份在本作中出现，召唤时使用造成固定伤害的强力技能“针千本”。



↑召唤仙人掌君时偶尔会出现巨大化的仙人掌。



超越针千本的针万本

ことばのパズル もじぴったんDS

NDS	BANDAINAMCOGAMES	2007年预定
	PUZ	人数未定/价格未定
语言谜题 文字方块DS		对应触笔

人气谜题游戏登场



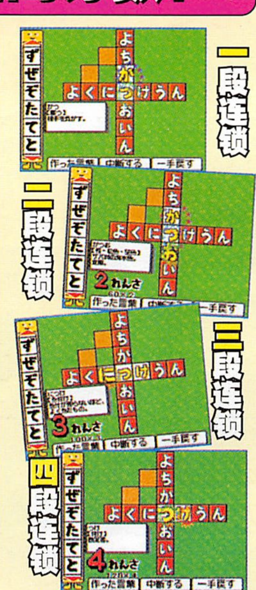
《文字方块》系列是具有可以轻松游玩的简单规则，以及在游戏中增加词汇知识可能性的独特PUZ系列。迄今为止，这个系列的作品已经在包括家用台式机和掌机在内的很多机种上发售过，很多学过日文的玩家都已经接触过这款独具魅力的文字游戏。这次，它又成功登陆了任天堂的NDS。游戏的基本规则依然是连接日文假名完成文字接龙，除传统模式外，本作还增加了许多原创要素。

连接文字的方块君

通过连锁提高分数！



↑同时完成复数个词汇就可以形成连锁并获得高分，有时还会拼出意想不到的词汇。





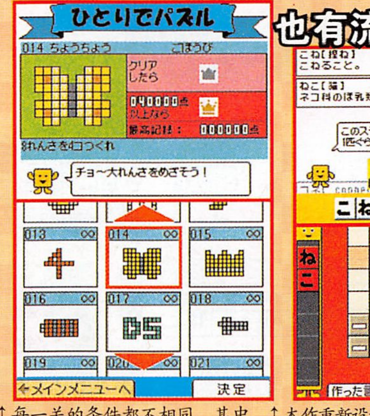
↑通过触笔就可轻松操作！本作的主旨就是用假名完成文字拼图。

可以和GBA版联动？

在NDS的GBA卡槽中插入2003年1月10日发售的《文字方块ADVANCE》并进入本作，可以获得一些小奖励。不过对于中国玩家来说，同时拥有这两款文字游戏似乎不易。

传统型的单人模式

比起曾在各机种上发售的同名作品，本作中的游戏模式更加充实。其中，“独立解谜”是供玩家独自游玩的传统模式。玩家依照每关提出的不同条件组织词汇完成文字拼图，关卡总数达到400种以上。当通过特定的关卡以后，玩家还会获得“Touch图鉴”作为奖励。游戏时，上屏中的“文字君”会给出各种有用的提示，协助玩家解开难题。



↑每一关的条件都不相同，其中一些还会限制使用文字的种类。

也有流行词汇



↑本作重新设计了很多原创关卡，老玩家也可以体会到新乐趣。

引人注目的新模式

“Touch图鉴”是本作中最新加入的模式。在“独立解谜”中收集到的图鉴可以在这个模式中自由欣赏。用触笔点触每一页图鉴中的图片，就可以看到图片的名称以及与图片中内容相关的杂学。此外，玩家还可以使用“Touch图鉴”玩解谜游戏，玩家需要根据上屏中的各种文字提示，从下屏中选择相对应的画面。

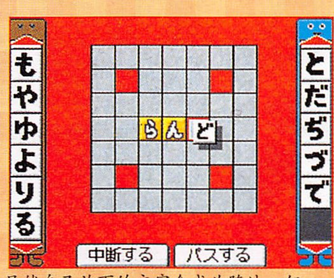


↑在“独立解谜”中完成特定关卡就可以获得“Touch图鉴”。↑拼出的词汇根据主题收录在图鉴中，点触图片就可看到说明。

激烈交锋中的对战

和其它机种上的版本一样，本作同样支持双人对战。在这个模式中，双方玩家要交替组织词汇，力争夺取对方的阵地。巧妙利用对手放置的文字创造新的词汇是在对战中胜利的关键。对战模式中使用的关卡有所限制，但规则非常丰富，富有战略性。

对战也非常有趣



↑虽然自己放下的文字会成为阵地，但也有被对手利用而逆转的时候。



→每一个关卡都对应不同的对战规则，玩家们可以自由进行选择。

T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

《世界传说 光辉神话》是一款能够自由设计原创人物，并在《传说》系列的世界中冒险的RPG游戏。游戏中将有《传说》系列中出现过的很多角色登场，与玩家的人物一起进行冒险之旅。

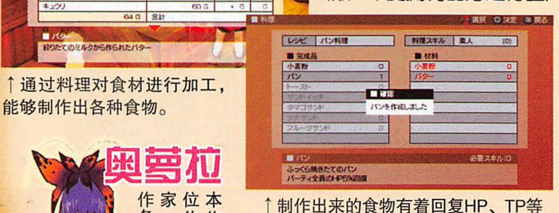
PSP	BANDAINAMCO	2006.12.21
	RPG	1人/5040日元
世界传说 光辉神话		记忆量未定



本次新公布的信息里包括能够加工材料制作各种道具以及能够强化装备物的生产系统，另外还有一位原创角色和四位《传说》系列中登场的角色。生产系统包括料理、锻冶、服装、道具四个分项目，分别对应着相关的技能和技能熟练度。

可以制作道具和强化装备物品的生产系统

为了进行生产必须先得到各种配方，而配方则能通过完成各种任务来获得。进行生产时能提高技能的熟练度，熟练度的提高则影响到技能等级的变化。进行道具制作时，如果技能熟练度较低，即使拥有配方进行生产也很有可能失败，失败时会获得完全没有任何作用的物品。另外进行强化时，技能熟练度越高就有越大的几率获得更好的道具，所以通过提高熟练度来获得高性能的道具吧。



↑通过料理对食材进行加工，能够制作出各种食物。

↑制作出来的食物有着回复HP、TP等各种效果。

↑在迷宫中冒险时可以获得各种矿石。

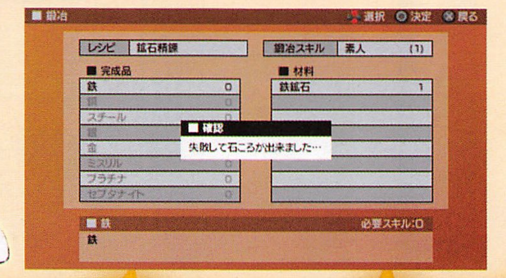
←通过锻冶对矿石进行加工，能够制作出强化用的各种素材，用于对武器、铠甲等进行强化。

奥萝拉

本作原创人物，是一位传说中的谜之科学家，能利用魔科学制作各种物品。

露蒂

来自《宿命传说》，在多普伦经营旅店，义务照顾着很多孩子，经常接济贫穷的人们。

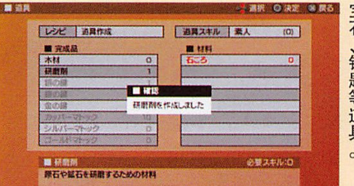




↑利用各种宝石类物品作为材料可以对衣服、帽子和靴子等物品进行强化。



→当然也有可能在迷宫中获得无用的物品。



←制作出各种回复道具、宝石、钥匙等道具。



斯坦

来自《宿命传说》，战斗在对抗“侵蚀之物”最前线的青年，正义感强烈且性格热血。

吉尼亚斯

来自《神乐传说》，擅长魔法的天才少年。



丽丽娜

来自《宿命传说2》，在露蒂的旅店里帮忙的少女。

剑与魔法的交响都市多普伦

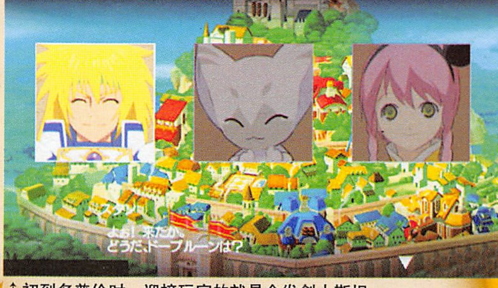
骑士团驻扎在这座城市，将其作为对抗“侵蚀之物”侵略的前线。玩家在这里会遇到经营旅店的露蒂，在她店里帮忙的少女丽丽娜，还有对抗“侵蚀之物”的斯坦。





←可以猜想在这座城市能接到不少关于骑士团与“侵蚀之物”的任务。

为了阻止魔物们的前进，来自各地的精通剑术或魔术的精锐分子在这里组成了骑士团，还有拥有各种命运的人们在这里会集，他们有的人想成为骑士团一员的人，还有的人被“侵蚀之物”夺去了故乡。喜欢《宿命传说》系列的玩家应该会很喜欢这个地方。



↑初到多普伦时，迎接玩家的就是金发剑士斯坦。



PSP	日本一Software	2006.11.30
	SRPG	1人/5040日元
魔界战记P		记忆量未定

号称史上最强恶搞SRPG游戏的《魔界战记P》临近发售，本作移植自PS2版的同名作品，并加入了很多PSP版独有的新要素。外表年幼实则已经一千多岁的魔王之子拉哈尔从沉睡中苏醒后，发现魔界混乱不堪，于是他将率领魔军征服三界。



EX关卡一：拉哈尔VS阿德尔



PSP版的本作追加了新的EX关卡，只要在流程中让暗黑议会通过议题就可以开启，EX关卡的地图难度很高，所以挑战前先确认自己的队伍有足够的实力再出发吧。EX关卡中会有PS2版《魔界战记2》的男女主角登场， 新旧主角激烈冲突的对决，不知道最终会是谁取胜。

虽然拉哈尔只是死去魔王的儿子，一千多岁的年龄在魔界中还算小孩，却也能感觉到阿德尔带来的压迫感与以往的对手明显不同。





↑阿德尔的必杀技是火属性的烈火武神击。



←新主角果然实力惊人，等级高达1800级。



←小心地包围他，针对他的弱点进行攻击。

EX关卡二：拉哈尔VS萝萨琳德

与温柔文静的女性外表相反，《魔界战记2》的女主角萝萨琳德蕴涵着极为强大的魔力。也许玩家能比较轻松打败阿德尔，但是面对萝萨琳德时将会陷入苦战。在与萝萨琳德正式开始战斗之前，魔女管家艾特纳仍然会不失时机地嘲笑一下拉哈尔。

←魔女管家艾特纳首先察觉到萝萨琳德的出现。



→拉哈尔在对待女孩子方面还完全不行。



←萝萨琳德的必杀技发动时的画面相当华丽。

↓弱点与阿德尔相反，战术也应重新制定。



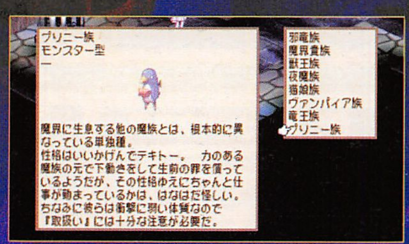
↑萝萨琳德的实力还要高于阿德尔，等级居然是惊人的2300级。

PSP新系统：记录屋、音乐店和魔界图鉴

在记录屋可以查看道具收集率等数据，在音乐店可以再次欣赏游戏中的音乐，魔界图鉴中收录了游戏中遇到过的各种怪物。记录屋中除了包含武器、防具、道具等各自的收集率外，还有总游戏时间、击破率、转生次数等数据。

与魔王城里的NPC对话后，就能欣赏已经出现过的游戏音乐，还能自由设定除魔界外其它世界的背景音乐。





↑做出己方人物后自动在魔界图鉴中登录，游戏中的怪物被击败时也自动登录。

初回限定版内容介绍

本作的初回限定版的游戏封面与普通版不一样，价格为7140日元，另外还附送《魔界战记》的原声音乐CD两张（复刻版），以及包含两首新曲目的《魔界战记P》的原声音乐CD一张。



游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

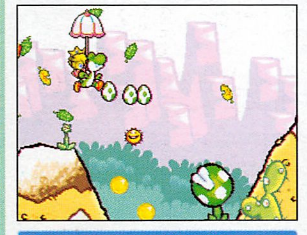
最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

最近玩《恶魔城》，发现正版也存在较低概率的死机问题，游戏是非常不错，但这确实是个挺要命的问题。《GTA》算是最近出的游戏中，耐玩度很强的游戏，庞大的地图和众多的任务，感觉太充实了。

耀西岛DS

NDS	ACT
美版	任天堂
2006.11.13	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



月莺：这个游戏出在GBA上就可以了嘛！

耀西岛第2作，画面和GBA上没有任何区别，虽然分屏以后可以看到很多地方，但是有些高难度场景在观察上方陷阱时，总是被中间没有显示的部分所干扰，增加了游戏的难度。剧情还是超级童稚，连耀西也要被马里奥灵魂附体，开始和巫婆玩捉迷藏了么？不是这种游戏FAN就不推荐了。



暗凌：向所有人推荐风格清新难度适中的本作。

虽然自己不擅长动作游戏，不过一玩上《耀西岛》之后就不舍得放手了。尽管游戏的故事设定跟GBA版一样，操作方面也没有什么变化，但是风格清新的画面仍然很吸引人。这次的游戏关卡设计得足够多，玩起来很过瘾，如果各位MM觉得近期没有什么感兴趣的游戏，不妨试一试本作。

怪医秦博士 火之鸟篇

NDS	AVG
日版	SEGA
2006.11.09	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



暗凌：选对类型的经典作品改编游戏也是很好玩的。

连多年前的《怪医秦博士》也被拿来做成游戏，不得不佩服厂商的头脑。游戏里秦博士要为各种病人执刀进行手术，需要玩家根据指示做出各种动作，由于限制时间很短，因此对玩家的反应速度要求很高，还有一些操作对精度要求很高，非常容易失败，所以总体游戏难度还是很高的。



月莺：来自怪医秦博士的外传故事。

SEGA之前的《为你而死》的作品已经见识过了，这种完全依赖触摸屏的游戏似乎还挺受欢迎，这次感觉很近似《应援团》，但是没有音乐的节奏，玩起来感觉就像在锻炼瞬间反应能力。没有节奏也就算了，判定要求极高，稍微偏差一点点就不行，很容易导致卡关。

恶魔城 废墟的肖像

NDS	ACT
日版	KONAMI
2006.11.16	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹：万众期待的大作，A级BUG让人失望。

A级BUG指的是死机。这个游戏存在死机现象，不免让人失望。游戏的素质非常高，画面音乐保持了系列的高水准。系统变成同时控制两个角色，充满了创意和认真的制作态度。多结局的设定也保留了下来，通关后追加了多个角色可用，还有有趣的Wifi模式都大幅增加了游戏的价值。

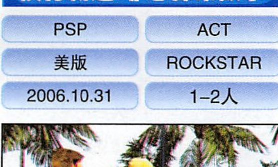


翔武：其实，开个淘宝当下JS的感觉也不错。

本作《恶魔城》在剧情方面确实有些庸俗，不过游戏的要素比较丰富。游戏中增加了道具装备图鉴，这为收集系玩家提供很大的方便。本作的道具不光可以收集，还可以通过联机模式进行买卖交换。新增加的任务模式提供了很多实用的道具，此外还增加了游戏性。作为一款动作游戏是十分优秀的。

横行霸道 罪恶都市故事

PSP	ACT
美版	ROCKSTAR
2006.10.31	1-2人





画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武：在旧的都市，上演新的故事。

在PC和PS2上推出的《罪恶都市》大受玩家好评，本作是以《罪恶都市》为基础开发的。虽然从标题上给人感觉是复刻作品，但游戏故事却是全新的。整个城市和原来发生了很大变化，给人这两年城市在发展的感觉，本作中物品的地点也和原来有很大变化。总而言之，本作绝对是一款完全的新作。



剑纹：发生在罪都中的全新故事，少儿不宜。

对于这个游戏其实没有什么可评的，如果你的年龄或者心智非常健康成熟，并且能够自觉抵抗罪恶的话，强烈推荐给你这个游戏。游戏在PS2版罪恶都市的基础上，进行了重新制作。场景发生了很多变化，故事也是全新制作的，可以说是罪恶都市的外传。精彩的故事和高自由度让人惊叹！

蜘蛛侠 决战纽约

NDS	ACT
美版	Activision
2006.11.14	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★　操　作：★★



岚枫：人气漫画英雄再次登陆DS平台。

“蜘蛛侠”这个角色在老美可谓是尽人皆知的漫画英雄形象，根据原著所改编的游戏也在许多个平台上出现过。2D版的“蜘蛛侠”在游戏方式上基本没有太大的变化，本作亦是如此。画面还是一如既往的出色，音效也比较震撼。过场时由漫画配合语音的形式表现力非常不错，但缺点依然非常明显。

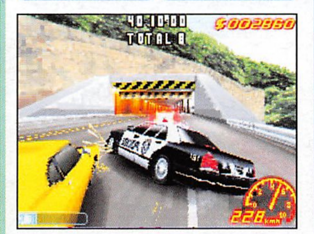


翔武：美国真是多灾多难啊，总要漫画英雄相救。

根据《蜘蛛侠》的漫画改编的游戏作品已经有过很多了。本作和前作在画面风格上差不多，都是3D的卡通渲染，但不少地方比原来有细化。人物使用方面还是像前作那种方式，在剧情中既可以使用蜘蛛侠，也可以使用反派人物。本作的操作虽然不是很流畅，但是在众多同类 美版游戏中也算不错的了。

沥青都市GT2

NDS	RAC
美版	Ubisoft
2006.11.14	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

翔武：紧张激烈的公路赛，再现NDS平台。

和前作相比，本作有点让人感觉素质降低了。三段氮气加速没有前一作给人感觉真实，而且三段加速后车子确实是很难操纵。道路上的其他车辆比原来少了，但增加了警车追捕。车子撞到障碍后的空中转体动作也可以让人膜拜了。不过，这次作品中增加了摩托公路赛，让人感觉要素比较充实。



剑纹：移植自QD版，没有什么变化的骗钱作品。

这个游戏是手机游戏大厂Gameloft的作品，其N-gage QD版去年就已经发售了。晚了一年的NDS版和QD版相比没有什么大变化,除了尺寸大一些,画面基本没有强化。不过不能否认这是个好Rac游戏，2代效仿了很多赛车游戏的系统要素，游戏模式也大幅增加。甚至还有摩托车可以骑。

盗墓者 传奇

NDS	ACT
美版	Eidos
2006.11.14	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹：基于2D玩法的盗墓者，同样好玩有趣。

由于机能原因，NDS版很难实现PSP那种和家用机版完全一样的3D画面,于是变成了直线的2D玩法。但是游戏的场景是由3D描绘的,关卡设计也有板有眼,用2D玩法还原了家用机版的很多关卡设计，所以玩起来也很有趣。另外，触摸屏也得到了发挥，比如道具选择，甚至射击敌人也要用触摸屏。





岚枫：2D版《盗墓者》重出江湖！

DS机能的贫瘠，到这种多平台的游戏时就表现得极其明显。本作的家用机版和PSP版都推出一段时间了，相比之下DS版的本作在画面的表现上有着不小的差异。游戏的画面虽然依然是多边形构成，但玩起来却是个2D游戏。游戏在原作的基础上进行一些修改，针对DS主机的硬件特性加入了触摸要素。

节拍精英

NDS	RAG
美版	任天堂
2006.11.06	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹：美版应援团，全新故事，更加人性化。

应援团受到了玩家的一致好评。让人高兴的是美版对整个游戏进行了重新制作。歌曲选用欧美大牌流行歌曲，每首歌曲对应的故事画面进行了重新，所以美版完全可以算个新作。从系统上看，美版比日本更加人性化，每首歌曲的长度也长很多，隐藏要素也丰富。近期不能错过的游戏！

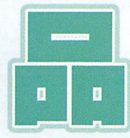


月莺：经典游戏的美国音乐版本,必玩！

《应援团》是NDS上最经典的音乐游戏，后来就有退出美版的消息，现在终于发售了。其实本作就是美国版《应援团》，游戏方式都一样，就是音乐上换成了西方知名的音乐，主角换成了特工，虽然少了《应援团》的一份热血，却多出了一份神秘。推荐拥有NDS的玩家一定要试试看。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受






游戏品味

蔷薇色的卢比乐园

NDS RPG
2006.09.02
任天堂

体验小人物的辛酸与快乐。

记得以前曾经看过这样一则心理测试：在白纸上画下你印象里一元硬币的大小，然后跟硬币的实际大小对比。如果白纸上的圆比硬币大，那么说明画圆的人对自己的收入和支出并不太注意，而如果白纸上的圆比硬币小，则说明画圆的人对自己的钱看管的比较紧，严格控制不必要的花费。假若让汀格尔大叔去做这个心理测试，很有可能画出来的圆只有一角硬币的大小，因为他是一个不折不扣的吝啬鬼和守财奴。

汀格尔大叔原本只是《赛尔达传说》中的小角色而已，一个三十五岁的男人，除了能沾点林克的光偶尔在玩家面前跑个过场之外，其它时间就如同名不见经传的怪物ABCD一样被人遗忘在记忆的角落，过着自己无聊的生活。不是每个人都有好运气被仙人选中的，大叔居然走了狗屎运得到了能够前往传说中的卢比乐园的机会，面对不知道从哪里冒出来的白胡子老仙人的劝诱，大叔抵抗不了卢比乐园里无数美酒佳肴和漂亮MM的吸引力，下定决心排除万难前往卢比乐园。

大叔穿上绿色的衣服，抛弃自己原来的名字之后，就进入了卢比世界，在这个世界里，卢比就是至高之物，也是汀格尔大叔的生命——倒不是说大叔爱财如命，而是他受到怪物攻击时损失的是卢比，一旦拥有的卢比归零，大叔就不得不结束前往卢比乐园之旅。可惜不光是各种怪物会要大叔的命，大叔遇到的每个人都是见钱眼开的家伙：不给卢比，卫兵就不让大叔进入镇上；不给卢比，镇上的各种商店都不对大叔开门营业；不给卢比，就休想从别人的嘴里打听出什么消息来；不给卢比，甚至连镇上的喷泉都会在大叔经过时停止喷水！周遭的情况如此，导致汀格尔大叔每到一处，都在被慢慢地剥夺生命，这怎么行！

要花钱就必须先赚钱，好在卢比世界中并不缺少让大叔赚钱的机会，打败怪物得到的毛皮骨肉都是镇上商店里收购的东西，不过价钱实在是低到不行。直接卖原材料不如卖产品，只要弄到各种配方，在自己家的铁锅里熬煮一番，灌装进空玻璃瓶，身价顿时涨了不少。光靠出售产品的收入绝不够应付各种支出，好在卢比世界里并不缺少迷宫，去迷宫里闯荡一圈就能背着沉甸甸的几大袋卢比出来。有了钱，包管让镇上的那些家伙们满脸堆笑地说出他们听来的各种小道消息，还能雇用保镖来代替大叔跟各种怪物厮杀。地图店的老太太是和大叔有长期生意往来的人，帮她补充地图可以得到不少报酬，算是轻松便利的赚钱方法之一，不过要说最轻松的一本万利的赚钱方法，当然是看准镇上那些人的需求，然后狮子大开口狠狠地敲诈一笔！

《蔷薇色的卢比乐园》这款游戏与其它所有RPG游戏大相径庭，主角既不骁勇善战也不年少英俊，主角的命运既不是拯救世界也不是打败魔王，这样一款另类的游戏能给玩家带来很强的新鲜感。玩家在游戏中需要做的事情如前文所述，不停地赚钱，花钱打听消息，赚更多的钱，投进大叔家西面的泉水里，前往下一个地方继续赚钱，如此循环。一般的RPG游戏里金钱只是用来升级装备以便打败更强敌人而已，游戏前期一般很拮据却很需要用钱，到后期身缠万贯却完全不需要用钱了，而在本作中金钱被提高到了无比重要的地位上，在游戏中金钱就是生命，有了金钱就等于拥有了一切，玩家会在这样独特的设定下获得完全不同于以往的游戏体验。本文开头提到的两种人在玩本作时，甚至可能会产生两种截然相反的感觉，前一种人会苦于收集卢比太难而支出太快，后一种人则如鱼得水一路顺利地玩下去。

任天堂本社的游戏创意总是会孕育出一批优秀的游戏，但愿汀格尔大叔能借本作而跻身任天堂明星大家族之列，并把这个有趣的游戏以系列的形式延续下去。



口袋迷 CLUB

全新互动栏目在《口袋迷CLUB》中开张！提起《口袋妖怪》，培育和对战总是最容易引起共鸣的话题。每位口袋迷都一定希望和同好们交流自己的战斗心得，获得“众人同乐”的美妙感受。为了和广大《口袋妖怪》爱好者进行更充分的交流，我们策划推出了这个“口袋妖怪道场”，请把你最心仪的妖怪，最喜欢的配招告诉我们，和大家分享属于口袋迷们的快乐吧！



代理主持人：蓍子

◆偷偷从《电软》暗渡陈仓跑到《掌机迷》来的家伙，忠诚度0。经常在从来不玩《口袋》的同事面前大谈自己的口袋知识，但骨子里是个连一次联机对战都没玩过的赵括式人物。

口袋妖怪道场 Vol.0

大家好。“口袋妖怪道场”在没有什么预告的情况下突然开设，可能略微显得有点突兀……总之，增加一个新的《口袋妖怪》互动板块不是坏事，在下就被暂时拉来当主持人了。由于是首次运作，和读者们的互动还没有正式展开，本期“口袋妖怪道场 Vol.0”的内容就暂且先对这个互动栏目进行一些简单的说明。今后，这个栏目将会由《掌机迷》“口袋帮”中的大将轮番主持，敬请期待。

简单来说，这个“道场”的运作方式是：杂志的栏目中会定期选出《口袋妖怪》中人气较高的怪物作为题目，请诸位喜欢《口袋妖怪》联机对战的读者们围绕这些怪物的培养技巧、组队方法等谈谈自己的心得。将意见传递给我们的方法除了信件以外，还可以登陆我们的论坛，直接在网上进行讨论。

请看右页的“设立宣言”，这个栏目不拒绝任何与口袋妖怪有关的见解，性格、努力、遗传、配招之类的“专业话题”当然OK，单纯表达对某只怪物喜爱之情的言词也同样欢迎。营造出一个无所不谈的聚会角落才是我们最大的心愿，请喜欢《口袋妖怪》的朋友们都来这里做做客吧。



不定期《口袋》失败日记（一）

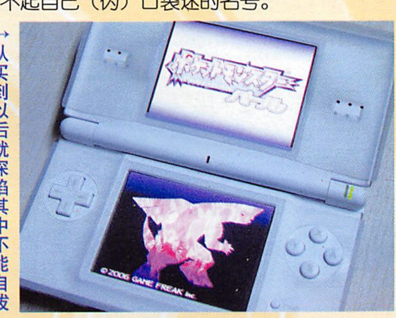
对于薯子来说，《口袋妖怪》是一款需要在不断的失败与挫折中继续下去的游戏。

为了玩《口袋妖怪》，用辛苦攒下的游戏资金购入行货IDSL外加原装《珍珠》卡带。结果第二天在触摸屏上发现严重坏点，不得不再跑一趟和店家交涉，多搭了来回的车钱；

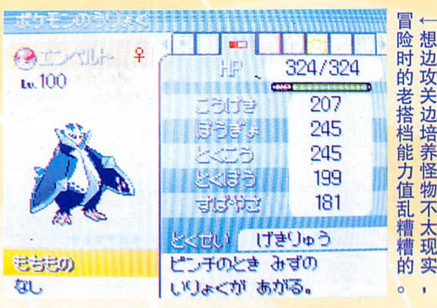
为了尽快向人炫耀游戏成果，发挥熬夜精神连玩数日，却于通关前突然发现主机日期设定错误导致训练师卡片资料混乱，在完美精神作祟下忍痛删档；

对No.409炮头龙（ラムパルド）“一见钟情”，拼命去挖化石却一无所获，看过资料才发现此物乃《钻石》版独有，白白浪费许多宝贵的游戏时间。

……话虽如此，依然乐此不疲。大概不这样，也对不起自己（伪）口袋迷的名号。



→从买到以后就深陷其中不能自拔的《口袋妖怪·珍珠》。



←想边攻关边培养怪物不太现实，冒险时的老搭档能力值乱糟糟的。

从宝石版时开始就非常喜欢玩沙暴（すなあらし），听说这次主角妖怪“三大家”的最终进化型属性一个是“草+地”，一个是“水+钢”，便义无反顾地放弃了那只看上去就很强的火猴。由于玩第二遍之前借翔武的机器把怪物转了出去，两次冒险的伙伴得以一起保留在现在的档里，因此现在还不时用“我也算是个靠自己力量获得两只主角妖怪的勇者”来进行自我安慰，借以逃避游戏效率低下的事实。

目前正在拼命研究的课题是：三主角中的No.395企鹅皇（エンペルト）究竟应该怎么用。心仪的钢系怪物配上沙暴队中很珍贵的水属性确实令人感到高兴，可是在战斗塔中稍微检验了一下就发现，这种属性组合问题颇大。一方面，钢系怕地震（じしん）的老毛病毫无改观，另一方面，想利用对水、冰的抗性来对抗水系，又经常被电气系“副炮”干掉。虽然企鹅攻防能力优秀，但

口袋妖怪道场 无责任 设立宣言

“口袋妖怪道场”是一个供广大《口袋妖怪》爱好者展示自己最喜欢的妖怪或战队，交流游戏心得的空间。来到这个道场里的全部都是《口袋妖怪》的同好，道场里面谈论的全部都是妖怪培养、联机对战方面最纯粹的话题。《口袋妖怪》强大的交流性众所周知，在这个道场里，任何玩家都可以畅所欲言，尽情讨论——

如果你遵守下面的规约。

第一！“人与自然之间的和谐，人与人之间的和谐”是《口袋妖怪》最重要的主题之一，在这个道场中，任何人都应当对其他玩家，以及对口袋妖怪们本身抱持友善的态度。无论进行什么游戏，伙伴都是最为重要的，无论在现实中还是在游戏中。再说，《口袋妖怪》在编辑部中本来就是少数派，如果再得不到读者的支持，这个栏目的编辑们就毫无立场了。

第二！《口袋妖怪》是长寿作品，每当一款新作发售，都会有很多新玩家加入到爱好者的行列中来。口袋迷应该对同好们一视同仁；善意理解并耐心解答新玩家们遇到的初级问题，不要随意将他人拒之门外。再说，编辑们自己对联机对战就是一知半解，如果总被人泼冷水，难免造成意志消沉，工作能力降低的恶果。

第三！道场中的讨论和意见仅代表发言者的个人观点，可供参考取经，不需全盘尽信。口袋对战中的变数非常多，再周密的战术也有“人算不如天算”之时，听了建议也赢不了实属正常，不必怨天尤人。再说，编辑部众人皆爱吹牛，兴奋起来难免指鹿为马，将歪理说得天花乱坠。不给自己留条后路，怕将来下不了台。

……总之，“口袋妖怪道场”从本期起正式开张了！



《掌机迷》口袋帮一干人等



→为了遥远（？）的对战之路，还要费力培育出更多的小家伙……

如何应对实战，却想不出个好方法。上网求教，“高人前辈”们给出了下面两种建议：

1、习得招式机器86草结（くさむすび），强化对水系攻击能力。草结是攻击力随对手重量变化的招式，对No.350美丽龙（ミロカロス）和No.245水君（スイクン）等重量级的怪物有比较强的打击力；

2、很意外地可以习得招式机器76砂砾（ステルスロック），配合招式机器05吼叫（ほえる）和自身具有的水系先制技水柱喷射（アクアジェット）进行战术破坏。

沙砾配合水属性主攻技巧用在沙暴队里听起来还不错，可实际怎么样呢？总之，薯子习惯了纸上谈兵的脑袋想不出什么再好的主意了，不如就请读者大人们来帮忙出谋划策一下吧。

……说起来，已经在饲育屋转了好几天了，怎么到现在还没有个体值优秀的小企鹅诞生……培育口袋妖怪的辛苦征程，目前仍在继续……

本期的道场主题：

《钻石·珍珠》主角“三大家”

将于下期正式开始讨论的口袋妖怪第一期主题就是《钻石·珍珠》版的三大主角妖怪。本作的水火草三主角都是个性非常强烈，属性搭配也颇具战略意义的优秀口袋妖怪。你用的是其中哪一只呢？在培育与使用上又有什么心得？请尽快写信或者上论坛告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

论坛地址：www.magiczone.cn

（论题请参照下面的资料，附有种族值）



No.389 巨树龟（ドダイトス）			
属性	草	地	
HP:95	速度:56	攻击:109	特攻:75
防御:105	特防:85		

No.392 豪火猴（ゴウカザル）			
属性	火	格斗	
HP:76	速度:108	攻击:104	特攻:104
防御:71	特防:71		

No.395 企鹅皇（エンペルト）			
属性	水	钢	
HP:84	速度:60	攻击:86	特攻:111
防御:88	特防:101		

PG女生帮 vol.14 特别篇

风月樱　个人资料

妮称：小樱 SAKURA
日文名：カヅキ サクラ
英文名（有完没完……）：Fring
生日：1992.8.11　　血型：B型
爱好：看书、画画、上网、玩游戏
最爱游戏：口袋妖怪
曾拥有的主机：GB、GBA、GBA SP、NDS
职业：现实中是学生、网络中是版主
特长：古筝、画画
最爱干的事：煲电话
最不爱干的事：写作业
曾经去过的论坛：口代天空、口袋专题等
联系资料：
E-Mail：sakurafring@sohu.com



编辑部的小编们：

大家好啊！

我叫风月樱，是一名初三的学生。虽说我现在才14岁，但是咱已经是8年的口袋粉丝了！（买菜的老大妈乱入：“8年了？过期货我可不买哦！）因为口袋妖怪，在两年前我认识了《PG》，作为粉丝嘛，只要有偶像的东西都要统统买下的！我买了不少杂志，其中就有不少关于口袋的东西，后来感到都买的话在经济上吃不消……于是就开始一遍一遍的过筛子……最后咱们留下的幸运儿就是——《PG》！就这样，月月买，期期买，不知不觉我买《PG》已经有两年的时间了。

某樱并不怎么喜欢写信呢……本来这次都不打算附信了的说，不过我有个需要解决的问题呢：

这个……月莺姐……你为什么要叫月莺啊……这个名字弄得我郁闷啊！我是风月樱……以前叫着也没啥，可是……现在叫着怎么像是叫“枫月莺”啊……ToT 呼……好冷……希望月莺姐可以无视以上的东西……

某樱这次寄的几张画稿是刚画完的东西……大的那几张还没有发表过。小的那几张，彩色的稿子曾经在PMGBA那里发过……不知道能不能投。总之……不理啦！大家笑纳吧！（怎么听着像在贿赂……）其实我现在有画连载的，在BLOG里，可以去看看哦。这次就不寄了哈！（路人甲：“你是舍不得邮费吧……”）



↑这个书签是自己做的哈！当做见面礼吧！

枫：咳咳……到口袋迷CLUB这里客串一下，这期的女生帮有些特殊。因为小樱同学是位口袋FANS，我想放在这里应该更合适一些吧。关于女生帮的事情我正好借着这里跟大家说明一下：这个栏目并没有撤除，只是暂时停做。主要是小枫自己的原因，因为之前的栏目效果并没有达到我想要的，所以正在尝试地做一些调整，以后有机会还会再复出的。希望广大游戏MM积极的报名参与，小礼品依然等着你们来拿哦！

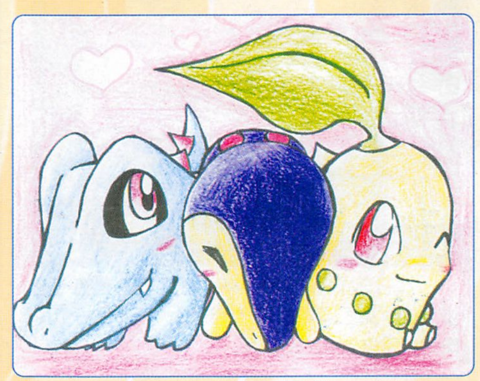
本期的小樱MM将获得口袋迷+女生帮的双重大礼——SCMINI+EZ4L烧录卡各一块！怎么样？快感谢死小枫吧！哇哈哈！

——岚枫

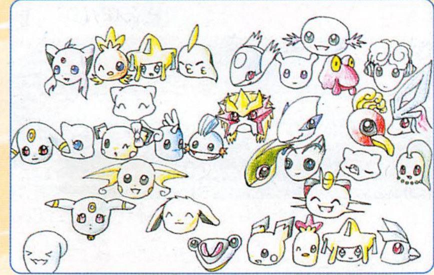
小樱的口袋画稿选登



←相比华尧笔下小莺邪恶的形象，你画的就显得可爱多了，这点也得到小莺本人的认同。



↑《金·银》中的主角三人组，为什么不画《钻石·珍珠》的呢？



↑众PM“群魔乱舞图”，好可爱哦！



←风月樱画的火稚鸡果然够可爱。

←下次画时多充实下背景图案吧。



Wireless Fidelity WORLD

Wi-Fi天下

《恶魔城 遗迹的肖像》已经发售了。攻略部分没有做专门的介绍，所以这期Wifi总动员就让剑纹和翔武给大家介绍一下这款游戏的无线联机和Wifi部分。希望大家玩这个游戏的时候不要忽略联机部分，商店模式和合作Boss Rush模式设计得都非常不错。

《恶魔城》多人模式有两个：商店模式和合作模式。这两个模式都是两个人进行，每个模式都有局域联机和Wifi两种模式。下面给大家介绍一下两个模式的具体玩法。

商店模式(SHOP MODE)

商店就是买卖物品了。进入商店模式后，首先要选择自己的存档。（图1）

然后选择联机模式，商店模式中无线联机和Wifi模式里面的内容是相同的。



然后选择开店或者购物。要想开店是有一些要求的，见后面翔武的开店说明。再选择一个形象，这是进入商店的造型。

最后选择别人开的商店，进行购物吧！



翔武讲解开店事项

●开店：

在单人游戏中，在神父那里选择ITEM DISPLAY。进去后，左边的是物品分类，从平时使用的物品到装备都可以选择。选择好物品分类后，就是选择该分类中你打算放入货架的物品。PRICE是这个物品的价格，这里物品的价格是该物品原价的80%。另外，还要注意一点，拿去卖的物品必须是自己在游戏中获得过的，如果是在别人那里买到，但自己原来没获得过的，是不能放到货架上的。





货架一共有8个位置，将光标移动到货架框处按A键，就可以去掉货架中的物品。置备好后就可以存档准备开店了。

进入到SHOP中，先选择你的存档，然后选择无线联机模式或WIFI模式。无线联机模式中选择OPEN YOUR SHOP，会自动寻找范围内正在搜索你的人。WIFI模式中，选择ANYONE是任意人都可以搜索到你。FRIEND ONLY是只有登录过FRIEND CODE的朋友才可以搜索到你。

对方买完东西后，会提示你退出，并断开连接，清算你的收益，每个物品所得的收益是该物品原价的40%。最后自动存档，退回到标题画面。

●购买：

在SHOP MODE中选择PURCHASE，进行商店的搜索。在正式搜索前，会让你从4个怪物中选择一个作为自己的形象，选择好后正式搜索。WIFI模式中，选择ANYONE可以任意搜索正在线开店的玩家。FRIEND ONLY只能搜索到登录过FRIEND CODE并且正在线开店的朋友。

合作模式（Co-op Mode）

合作模式的设置方式和商店模式一样，都要选择存档，然后选择第一项“征集同伴”建立房间，选择第二项“加入同伴”。

然后选好自己要用的角色，就要进入游戏战斗了！



合作模式和商店模式的不同之处是，合作模式的无线联机和Wifi模式有很大不同。下面请看翔武的合作模式详解。

翔武的合作模式详解

CO-OP是合作挑战BOSS RUSH的模式，只支持两个人。CO-OP也分为无线联机模式和WIFI模式，这两个模式在内容方面也有很大不同。无线联机模式中一个人作为1P建立游戏，另外一个人作为2P加入游戏。建立好后就进入到人物选择的画面中，无线联机模式可使用的人物一共有7个，除了男女主角外，还有5个可使用的隐藏人物。确定好使用的人物，从3个BOSS RUSH的路线中选择一条进行挑战，这3条路线和单机挑战的是一样的。



在BOSS RUSH挑战过程中，双方不能暂停，也就是说，装备和魔法都不能更换，这样也是为了保证同步，所以在挑战前一定要选择好魔法和装备，搭配好组合。

WIFI模式中也是可以进行任意玩家的搜索和FRIEND ONLY的搜索，但WIFI模式中可以使用的只有男女主角，挑战的路线也只有一种，一共5个敌人。

最后，挑战的成绩会被收录在RANKING中。



FRIEND CODE

在OPTION中选择FRIEND CODE一项后，会出现3个选项。第一项是输入好友的FRIEND CODE，第2项是查看自己的FRIEND CODE，第3项是联过机的好友列表。在好友列表中，无线联机和WIFI的好友都会被记录在这里，同时还有他们的等级和目前的游戏时间。



←进入商店选择造型界面，里面的造型非常恶搞。

PG总动员

小编的轻松驿站 第五回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

祭日，生日，工作一周年

剑纹的见与闻

去年6月，长沙的一个朋友来北京找我（其实是参加北京区的大合奏比赛-_-!）。那时候我在某公司做兼职，工作既无聊又勤苦，早就不想干了。于是就借此机会辞了职。

朋友大合奏的水平非常高，获得了北京区的第一名（总算没白跑一趟XD）。比赛结束后朋友回家了，而我的生活从此发生了转折。

无论好事或者坏事，发生以后你都会不知所措。仿佛是在梦中，事情突然发生不得不接受。区别只是狂喜或者落寞。

没了兼职工作，为了谋生我不得不找新工作。公司是国内大名鼎鼎的SP，总部在广州，全国各地分立了多个分部。我进入这个公司可以说是奇迹：某天上午我给公司人力资源投了份电子邮件的简历，下午就得到了他们的回复。第二天上午去面试——结果是通过！

没想到3个月不到，在转正前我离开了这家大公司。导致我离职的原因有很多，比如管理的制度化、工作的不协调、同事关系的窘迫……体制化的工作环境不适合我，所以我想我很难找到理想的工作。在这个大公司2个多月我的心力疲惫，于是决定回家算了。

在家呆了1个多月后，一天我在QQ上问风林：“老大，你这儿还要不要人啊？”谁知道几个小时后，我收到了回复“上线后你联系我！”这就是我来PG前的经历，一年后的我坐在编辑部中喝着可乐为你道来。本故事完全真实，如有雷同纯属不可能。

哈哈，我也能来PG和DR工作啦！以前是遥不可及的游戏杂志，如今是我的工作单位。以前我和你一样是个读者，现在我是PG的剑纹。正式上班是11月30日，就像前面说的，我还没高兴过来，就是那天下午4点多，河北老家的爷爷突然倒在院子中……

晚上老叔打来电话告诉我爷爷去了，第二天我请假赶回去参加葬礼。按理说我对爷爷的感情不是太深，因为我7岁就和爸妈搬到了天津，缺少爷爷的关爱。我小时候每年顶多回两次老家，就是暑假和寒假。每次快到家门，他都会站在大门外等着我们。想到以后再也见不到门前的这个老男人，路上我不禁热泪盈眶。

最巧合的事也莫过于此：我来编辑部工作的第一天就是爷爷的祭日。爷爷的去世让我觉得是梦，一直做到现在。爷爷年轻时在天津日报、渤海日报，最后回到沧州日报工作，直到退休。恰恰是我做杂志编辑的第一天，干了一辈子杂志报纸行业的爷爷去世了。莫名其妙的巧合！

光阴如梭，一年这么快就过去了。839路公交车改了线路、编辑部的人员有过流动、身边的这帮家伙讲过的笑话、周围小饭店的饭菜变化……点点滴滴我都记得。对自己一年工作的总结：视力一再下降，头脑能保持清醒；打字速度增快，玩游戏的时间减少；没有功劳，也没有苦劳。

前两天爸爸带病回去参加老家习俗的“十一”祭奠，也许祭日那天我会回去！



美女猫在看着我。

美女猫在看着你！

月言莺语：在世界的中心呼唤"萌"！

前两期月的PG总动员有明显的敷衍了事的痕迹，月在这里真心向大家道歉。虽然内容都是真的，但是完全不够"萌"啊！这样完全没有完成散布"萌"的义务！本次决定痛改前非，保证以后"尽可能"多花心思让PG总动员更有趣……但是万一……真的只是万一偶偷偷懒，你们也不要怪偶……啊！对啊！其实这是个活动，只要把一年里月那期偷懒的总动员偷懒的期数全部发来，准确的话就可以得到这个世界独一无二的赠品一"月莺飞踢：叫你们当真！"本活动每年2月29日截至，恕工作繁忙，过期不候！（0_<）b



脑子！脑子最重要！

话说月本来就喜欢网游，有一段蹲家的时间里玩了市面上N多网游，后来因为上学和工作就停止了一段时间。之前也一直在玩GNO（《敢达在线》）这个不怎么消费时间的游戏，不过这个实在太对不起月最近才腐败的新电脑了。大致说说偶们家脑子的配置：

AMD Athlon64 3200+ AM2

解说：月每次都想省钱买赛扬，但是这是第2次买AMD的CUP了……偶对AMD有爱？

微星对应AM2的主板

解说：对主板不熟悉，什么芯片一大堆，反正能对应偶买的内存就行了。

黑金刚DDR2 1GB/800外频

解说：偶从1999年用128MB的内存用了7年……偶已经受够那破速度了！这次爽啦！

昂达7300LE128MB显卡

解说：没有预算了……真的没有预算了……

三星930BA液晶显示器

解说：真的没钱了，本来想配一台2手，但是在朋友的劝说下"买那么好机器用2手CRI?"，偶狠心买下了！偶果然就是那败家的料啊！

有了这样一个强大让偶吃了一个月泡面的阵容，怎么可能就只玩一个小小的GNO？正好大航海公测，是发挥机器功能的时候了……咔咔（特有笑声，以后不解释了）！

偶们的征途是后院池塘

——月莺的《大航海OL》沉船日记之一（不一定有"二"的说）

在大航海中，月还是一个小小的西班牙海军，开着条破破烂烂的小船在汪洋大海上飘啊飘。后来碰到了一位叫心琳梦吟（偶说，这名字给人感觉真怪）的女读者（自称），并且带有暴力倾向送过某男进医院（自称），然后凄惨的航海生涯……

月：沉（她老沉船，于是……），我们这是到哪里了？

心：乱（偶经常出现异常状态，于是……），就到阿尔及尔了！

工会众人：他们在跟谁说话呢？

月：阿尔及尔啊？那是个好地方啊，风景如画的……沙漠。貌似以前游戏中是海盗的栖息地啊！就我们这小破船来着？

心：怕什么乱，有偶在就全部做掉他们（她船比偶好那么点点）。

月：偶刚做完任务的3万块还在身上……啊！被袭击了！

心：让本姑娘来……（没回音，掉线了。）

月：死沉你这不是害我嘛，被打劫了20000(T_T)。

心：（上线）抱歉抱歉，偶上来了。帮你复活！

月：别……啊！又被打劫了啊！偶只剩2000了！……（偶掉了）

心：放心，偶等你上来，不过这个过程中偶也被打劫了2次，根本打不过嘛哈哈（还笑？）。

月：（刚上线）偶等下连补给的钱都没了……你又复活偶……

心：看本姑娘带你冲出去！

月：可是前面黑压压一片船啊……你怎么又掉了）又被打劫了……连衣服都被抢走了……

心：（再次上线）哈哈，我的救生圈（复活工具）也被抢了，咱们就在这漂流看看能飘到哪里吧。

月：谁来救救偶555555

漂流了2小时的时间就这么度过了，期间互相掉线不下20次，于是偶们就成为了"掉线二人组"。之后晚上人太多进行游戏的话，就会狂掉不已，真可怜。这个游戏很棒，但是服务器的质量无法提高的话，只能在晚上进入游戏的偶是无法进行的说。偶再也不想重复这么悲惨的事情了……

月：嘿嘿，拉皮条的时间到了，如果想和偶来玩大航海OL，那么就进入……

主编：你又滥用职权骗读者玩网游！上次不是才写过保证书不再利用杂志拉人了吗？这个月奖金就当你打广告费用了！

月：不……偶再也不敢了……

本期闲杂琐事等等等等

打竹板，迈大步，我一头走进了瓷器铺

打竹板，迈大步，我一头走进了瓷器铺。这里的瓷器真是好，一头大来一头小。

估计有些人又要问了，你没事把这段子扯出来做什么。其实，是这样的……

一天我走进公司写字楼的大门，发现在不大的大厅内摆着各种各样的瓷器，差点以为来错地方了，也不知道这是“参展”还是“促销”。虽然不懂瓷器，但还是大致看了下价格，最贵的一个是38万。38万的东西就在这人进人出的大厅里放着，真不知道弄这个的人是怎么想的。后来发现门口附近多了一件瓷器，导致我每次进门的时候都要小心开门。这要是碰到了，卖了我也赔不起啊。

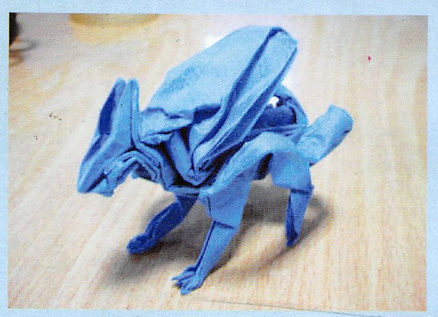
后来听剑纹说，那天看到有人买，就是当面一手交钱一手交货的交易方法，好像也没有什么鉴定书，这不成了地摊了……最近几天卖瓷器的已经搬走了，想照张照片都没能来得及。

JUMP续作终于发售了！

期待已久的《JUMP究级明星大乱斗》终于发售了，因为很喜欢少年漫画，所以对此特别关注。我是从上一作开始玩起的，当时买了卡带后，发现对里面很多漫画格都不熟悉，有段时间还在“补课”。玩上手后发现这个游戏既要求动作的技术，还要求战术的打法配合，从这开始就中毒了。



新作出了之后，发现系统方面比原来有了不小的提高，而且很多人物的基本技都有了强化，特别是有些人物的不同形态招式也不同。比起原来已经细腻很多了。由于本人是OPFAN，所以刚一上来就把OP中能得到的所有人进行了强化。



前段时间买了任天堂的USB WIFI连接器，终于不愁找不到人玩了。不过玩了几十场下来，发现不同的网络连接时容易拖慢。

目前已经打了65场了，胜40场，昨天和别人玩1VS2，被那两人打的好惨＝　＝。

最后，本人最近使用的漫画组。

为什么只有翔武是OP饭

有读者说：“为什么编辑部里只有翔武是OP饭。不是吧！啊啊啊！怪物编辑部！就一个人喜欢OP的说！”

啊……老实说，我也愁啊！整个编辑部里就我一个喜欢OP，平时连个一起聊OP的都没有。而且……而且我发现这里看少年漫画的都少。难道大家都过了看《JUMP》的年龄了吗！

以上牢骚，每个人都是有各自的喜好，他们喜欢的东西我也经常是看不懂，比如日剧，我从来都不看的。不过，偶尔在回函卡上看到OP同好的感觉也不错。



暗凌半月小事记

To 嘉兮mm：

来信已收到，很感谢你送我磁贴，收藏啦！

《全金属狂潮》的三部动画我当然都看完了，轻小说改编的动画我都很喜欢，比如《十二国记》。三部动画里个人最喜欢第一部，因为剧情有张有弛，不似第二部的搞笑到底，也不似第三部的压抑，还留下很多悬念，让人焦急万分的期待下一部。不知道你有没有看过《全金属狂潮》的中文小说，翻译得很不错哟，方舟那个家伙直接追日文小说，前几天还跟我剧透说秘银内部某人居然是间谍！



《漫友》这本杂志我在大学期间看过一段时间，书非借不能读也，所以每次都是在同宿舍的mm买了之后借来看，到现在已经一年多没有看过了，因此对《漫友》力捧的国内作者一个都不熟悉（汗）。

说起来确实很久没有收到你的画稿了，不过我也能猜到肯定是有原因的，高二了呀，专心学习是应该的，能保持好成绩的话，老爸老妈就不会对你的业余爱好看管太严格吧，否则没收杂志什么的实在很头痛。以前经常有读者在回函卡上说主机和杂志被家长没收，玩游戏的爱好只能暂时放下了之类的，真庆幸我老爸老妈都非常通情达理，当年没有遇到惨遭没收的事情。

我发现这封回信也同样写的没主题，好多年不写信，不写电子邮件，结果写的形散神也散了，见谅。

By 暗凌

最近觉得非常想玩一款新的SRPG游戏，平台当然是DS，看着雪飞大魔王一边做《火焰纹章》的新作介绍，一边盘算着怎样让猴子心甘情愿把GC给他玩《苍炎之轨迹》，我就觉得好恨，为什么新作居然是Wii的……T_T

看着发售表上寥寥几个SRPG，我感兴趣的《Luminous Arc》预定2006年冬季发售，《远古封印之炎》预定2007年发售，《火焰纹章》还没有任何要在DS上推出新作的消息。萝卜饭好歹还有个盼头，FE饭上哪去盼呢?

这期有标题了，不会有人再弄错了吧?





上期的照片是谁?是暗凌大三时候的照片，估计有不少人看成男性了吧，叶子姐姐拿照片和我本人对比之后，说了一句："还好现在不像当时的样子了，不然就……（以下消音）"



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《节拍特工》S级评价挑战

挑战者:杨凯 最新挑战

大家好，随着应援团的续作节拍特工的发售，笔者也加入了应援的行列，这次带来的是节拍特工hard rock难度最后一关的S级评价。

此关分为两段，第一段：地球人民遭受外星人的侵袭，全球处于被控制之中，首先反抗的竟然是打棒球的大叔……随着一片“help”的惨叫（确定是惨叫?），应援开始。本段Maxcombo为314个,第一节，开始是小米加两段面条，重复一次后点击一个六边形，这点为重点，要求节奏非常准，然后是叠层，此前有些空隙时间，不要盲目的提前点击,掌握好节奏，以上再重复一次,注意第2次的面条结束后立刻点击叠层，否则容易出50或miss，第一节结束。第二节，本段最难的一节，经过U形的小米加面条后，出现蓝色的直面条,然后是一个梯形的4个点,接着就是疯狂的“米面”连按了，速度非常快，在这里，如果没掌握好节奏，很可能就会一下挂掉，以上再重复一次,第2次终于没有连按了,取而代之的是1个回形面条加2小米，第2节结束。第3节,刚开始是小米的快速点击，1个面条结束后是1个转盘，然后就是类似于第2段的“米面”连按了,掌握好节奏,最后再来个转盘,本段结束。此段笔者分数为1372050,6个100分，无50及miss。

第二段：随着BOSS的强力一击，3位女主角被石化，人们在痛哭的时候，Lucy站了出来，祈祷着（口中大概是在念EBA吧），大家受到了鼓舞，也同样进行祈祷,石像渐渐发出了光芒，3位女主角恢复了原状，应援开始。本段Maxcombo为471，第一节，面条加小米，要注意的是三角形的3个点，不要太提前点击，可以延迟0.1秒左右





（T飞，哪那么精确?），否则容易出100，甚至50,最后的两个面条要注意，在之前有个叠层，点击两次，然后花面条，第一节结束。第二节，前段跟第一节大同小异，后段的最后一个面条结束后是一个15连击,此前有些空隙时间，不要提前点击,不然节奏感不强的朋友必挂，第二节结束。第三节，“屏幕杀手”的称号在本节体现出来了，爱惜机子的朋友们，赶快停止吧，一开始是两段三角形小米，紧接着就是13连击加转盘，连续出现4次（4次啊，我的屏幕啊），打完这段，手都快直了，还没完，注意，第4个转盘后是面条，不要点了就把笔挪开了，位置在下偏左的位置，由左向右刮，然后是小米加面条来结束第三节。第四节：胜利就在眼前，一开始是4点小米加面条和3点小米加面条，两次后是10点小米加面条，同样两次，最后是15点小米连点，眼睛要注意出现的位置，跟着节奏按，本段结束。此段笔者分数为5036730，5个100分，无50及miss。

PS:刚开始不习惯音乐和速度，但打到hard rock难度后，节奏终于找回来了，恶搞成分非常强，音乐听习惯了，最后的隐藏关竟然是生化危机（笑），值得大家一试。

瓦里奥制造封神

挑战者:KOFWINDY 最新记录

最近无聊的要命，所以去了马厂，没想到被马咬了，回来之后就发奋来打游戏（被马咬了和打游戏有关系吗?），经过我1个星期的努力，瓦大叔的游戏让我几乎封神完了（成绩都在100以上),拿出几个我满意的来供大家交流学习。

◆繁忙的交通 游戏记录 711

这个游戏比较简单，只要躲掉前面的车就

行。速度当然是越来越快，瓦大叔的车也变大了，第一次是摩托车，第二次是小汽车，第三次是悍马（果然靠这个游戏发家了）。值得注意的是车的体积问题，只要挨上那么一点点就玩完了。

◆停止 游戏记录 999



这个也是考验玩家的反应能力的。游戏是让箭头停到瓦大叔的图像上就行。游戏的速度到200以后几乎就没变多少，只要掌握好时间差就OK了。

◆接木棍 游戏记录 999

这个游戏和停止有着异曲同工之妙，和这个游戏相似的还有像接面包等等。

没什么说的，这个也是反应能力的问题。只要手碰到木棍一点点就可以了。

◆瞄准下落 游戏记录 999



这个是瓦大叔的贪心游戏，只要控制左右让瓦大叔落到洞里拿到钻石就可以听见瓦大叔那个笑声了。游戏到最后纯粹是靠本能了，看见游戏开始脑子里马上做出反应，向左几下向右几下都知道了。之后就是你有没有耐心的问题了。



◆躲避石头 游戏记录 999

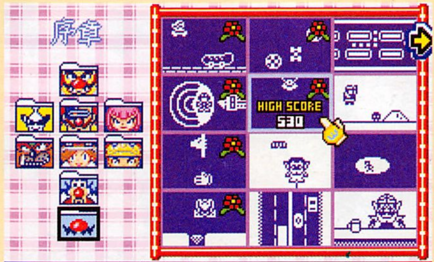
这个游戏是考验反应能力和判断能力的。玩家控制个小车去躲避石头来轧坏你。

开始有来两个石头，接着3个，最多4个。只要你判断对石头的反弹路径就没什么大碍了。

◆射击飞碟 游戏记录 530

这个游戏比较难，不是难在游戏的速度上而是他的弹药限制，只要一发子弹没射中就GAME OVER了，所以我经过非常努力之后还是没到999，希望大家来破我的记录。

◆疯狂汽车 游戏记录 999



这个游戏要是没了解透彻的人绝对被开始几关的郁闷死，车的种类有很多，什么茄子、土豆、鲨鱼、西红柿。不管什么车，只要躲过去就行。不过，游戏中的车子的行动比较气人，有直接过来撞的（这个直接跳过去），有突然停下来之后再开过来的（这个比较麻烦，等车子过了屏幕的1/4再看是否跳），有开过来在你面前跳起来的（这个最讨厌，本来跳起来躲的，没想到撞个正着，等车到了屏幕的1/2再考虑是否要跳吧），最后是刚开过来又开回去的（这个是郁闷人的，白紧张了，无视它）。只要注意就没问题。



◆瓦大叔变装 游戏记录 678

这个和瞄准下落几乎是一模一样,没什么说的。就是看着瓦大叔光着身子的形象比较可笑而已。

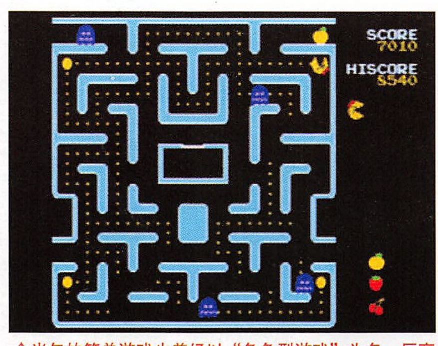
◆结束语：这个游戏我比较喜欢而且我是个追求极限的人，所以我经常花3个小时以上来玩它，估计游戏全部封神完时间还长，不要等我全部都封神完了哦。大家努力封神吧！

当动漫遇到掌机

近两年，“角色型游戏（Character Game）”这个词在游戏界蔚然成风。角色型游戏也称“动漫改编游戏”，指的是将动画、漫画作品中已经成形的角色形象及剧情背景直接移植过来成为游戏中设定的游戏作品。如今，受到国外流行娱乐意识的影响，人们常常将动画（Anime）、连环漫画(Comic）和游戏（Game）并称为“ACG文化”，游戏与动漫相提并论，早已不是一件新鲜的事了。不过，随着游戏本身的发展，角色型游戏的外延与内涵也在悄然发生着变化。特别是近两年来掌机的大行其道，使角色型游戏在游戏载体上的布局发生了很大变化，动漫作品在游戏玩家中的影响力也随之改观。动漫遇到掌机，游戏的幻想世界中似乎又多了一分特殊的色彩。　文/暗凌、著子

在顺理成章中诞生
——角色型游戏的历史概要

如今玩家们已经耳熟能详的“角色型游戏”这个词，其实早先和“动漫”并没有什么直接的关系。上世纪80年代初的游戏黎明期，电子游戏机开始作为一种全新的游戏工具进入人们的视线。应该用什么方式来表现游戏所具有的魅力，是每间游戏厂商都急于解开的一道重要难题。电子游戏拥有和影视作品相似的表现界面，又在创造游戏目的方面具有天然的情节性和角色性，因此很多厂商都把发展的目光放在了“创造明星游戏形象”上。于是，当年的《吃豆（Pacman）》《钻地小子（Digdug）》《泡泡龙（Bubble Bobble）》等街机名作在正式亮相时都把游戏类型标为“角色型游戏”。那时，角色型游戏被定义为“具有可爱而个性鲜明的角色形象，并让它们支配独特游戏规则和舞台的个性派游戏作品”。由于当时以街机为主的电子游戏界不存在明确的类型体系，游戏类刊物又还没有发展成形，“角色类游戏”更多只是厂商对作品中游戏形象的一种标榜，并不是一个准确的范畴。



↑当年的简单游戏也曾经以“角色型游戏”为名，厂商对作品形象性的重视可见一斑。（AC《吃豆》）

1983年，OVA（Original Video Animation，原创视频动画）问世，这使全球动画产业发生了一次巨大的变革。将原来必须依靠影视载体才能够流通的动画变成可以摆在店头销售的商品，这使得动画制作单位可以自行收回制作成本，而不必再对周边厂商马首是瞻。动画、漫画和周边的商业运作格局在这段时期中发生了剧变，动漫作

品的个性体现得越来越明显，多元化合作的倾向也越来越强烈。另一方面，以任天堂公司的FC（Family Computer，1983年7月15日发售）为代表的家用游戏机开始进入人们的生活，"电子游戏"作为一个具有无限活力的全新载体加入到了动漫周边产业的链条之中。于是，"角色型游戏"就在这个时代背景下诞生了。



↑将动画作品摆进店堂之中进行销售，这次变革使动漫产业的发展迈向了一个崭新的纪元。

然而，早期的动漫改编游戏形式比较单纯，游戏厂商从著作者手中购买版权后，只是单纯引用动漫作品中的世界观和角色形象，以吸引消费者的目光为主要目的。同时，由于动漫产业自身也处于变革期，很多动漫作品的影响力还不足以达到关注效应，游戏厂商可以选择的角色形象也比较有限。可以说，这一时期的角色型游戏只是现在所谓的"狭义的角色型游戏"，游戏的对象年龄层和动漫原作的对象年龄层基本保持一致，具体游戏类型也多与原作的风格有关。

"打回动漫的老家去"——角色型游戏在掌机上的广义化

从某种意义上说，掌机在营造角色型游戏方面具有一定的优势。动漫作品最大的特点就是"角色性"，观众对作品中刻画的形象和情节产生共鸣，才会形成特殊的亲近感，产生动漫形象的偶像效应。掌机之类的便携式游戏工具可以随时带在身边，玩家不必像街机或者家用主机那样需要在一段时间内集中操作，而是可以随时随地拿出来游玩，很容易满足玩家对所喜爱角色那种不时的惦念，因此比较容易形成集中热潮。当年的"电子宠物"就非常鲜明地证明了这一点。事实上，在1989年GAME BOY正式激活掌机市场之后，从家用机模式中延续下来的制作传统的确发生了一些微妙的变化，角色型游戏"沾动漫光"的旧观念被逐渐改变。

可以说，1991年在GB上发售的《超级机器人大战（Super Robot War）》是角色型游戏历史上一个重要的转折点。以前的8位家用机时代中，角色型游戏虽然已经具备了一定数量，其中也不乏《松鼠大作战(Chip n Dale Rescue Rangers)》《忍者神龟（Ninja Turtles）》（FC）这样脍炙人口的名作，但"按部就班的单独演绎"仍然是角色型游戏的主要思路，游戏中的登场人物也没有脱离原作的范围。但是，掌机上的《超级机器人大战》开创了一个先河。一方面，《机战》是不折不扣的角色型游戏，游戏中的形象全都来自日本的机器人动画，外形、武装、能力都忠实于原著；而另一方面，《机战》又是一款有着游戏

小专栏一

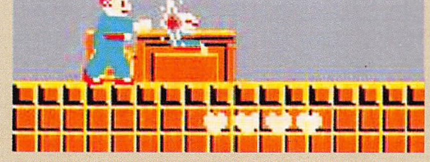
狭义的角色型游戏

"狭义的角色型游戏"指的是没有对动漫原作中的世界观和人物设定进行较大变更，基本上踏袭原作气氛，游戏中的人物也和原作有着逻辑关联的动漫改编游戏作品。有一些游戏作品虽然购买了动漫原作的版权，但制作时只借鉴了原作的世界观，从人物到剧情设定完全原创，原作的角色在游戏中充其量只是点缀剧情的花絮，这样的游戏一般不被视为"角色型游戏"。

另外，在早期的定义中，有一些并未使用架空角色，而是选择实际存在的影视演员形象作为主题的游戏也被归入了"角色型游戏"之中。在这些游戏中，玩家操作仿照演员形象设计出来的角色，让这些演员成为游戏中的登场人物。这种手法后来逐渐泛化，有一些直接转化成了"偶像游戏"，以音乐游戏等形式，直接面向偶像型演员的追星族；还有一些原创游戏作品邀请演员作为出场人物的模特，为作品增加噱头。这些都已经脱离了"角色型游戏"的范畴。







↑打着演员旗号的"角色型游戏"曾经在早期家用机上创下了一世风潮。(FC《北野武的挑战状》)

本位思想的全新作品，利用动漫作品的联合演绎表现全新的架空世界，这无疑为角色型作品的思路找到了一个崭新的方向。从当年的资料上看，《机战》的思路成型，在一定程度上借鉴了动画电影中已经出现过的“共演”手法，但是，将这个手法用游戏的载体表现出来，终究有着不一样的意义。从《机战》时起，游戏开发者对动漫作品的运用到达了一个更加灵活的层次，原创世界观和原创角色开始在游戏中有效提升动漫原作的魅力。《机战》从GB上的第一作开始至今，已经演变成了拥有数十部游戏作品和不计其数的拥护者的王牌系列，形成了紧密结合动漫游以及周边商品领域的成功商业典范。同时，《机战》中的原创部分经过十余年的发展，逐步形成了独立的体系，甚至衍生出了相关的动漫作品，这也可以说是游戏向动漫进行角色回流的一个具体例证。



→《机战》之前，家用机种上的角色型游戏以对某部动漫作品进行单独改编为主。（FC《松鼠大作战2》）

不过，《超级机器人大战》毕竟只是一个对动漫原作进行“编辑”的作品，其创作部分受到各种原作的制约，成型后的游戏对原作的宣传也占了比较大的成分。掌机对“角色型游戏”这个定义产生更加深远的影响，还要从掌机游戏的“神话”——《口袋妖怪》说起。

发售于1996年的《口袋妖怪（Pocket Monster）》是一部改变了整个游戏界认识的作品，它在游戏领域的功绩这里就不再赘述了。《口袋妖怪》作为掌机游戏取得辉煌成就的同时，也为创造“从游戏走向动漫”的商业运作方向作出了巨大的贡献。以《口袋妖怪》为题材的第一部TV动画于1997年播出，对最开始市场推广并不理想的游戏起到了很大的支持作用，直接促进了之后两年中“口袋妖怪潮流”的形成。《口袋妖怪》在角色型游戏意义上的最大成功点在于从游戏的本质中孕育出了足以作为动漫人气增长点的明星角色。在人与自然之间具有和谐关系的理想世界中为了结识伙伴与探求未知而展开冒险，这是无数人在少年时代都曾有过的浪漫幻想。动画版《口袋妖怪》并不具备时下众多流行动画所具有的华丽效果与复杂背景，它的故事情节比较单纯，很多人物的深层心理和性格特点刻画并不详细，系列动画从第一集绵延至今，就像一部没有尽头的长篇游记，不断记述着主角旅行过程中身边发生的各种小故事。可以说，这样的动画是非常少见的。动画版《口袋妖怪》之所以能以这样的形式长期吸引人们的目光，就是基于游戏原作中周到的设定与充足的形象资源。数百种口袋妖怪在以收集、交流为主题的游戏中充分得到了受众群的认可，每一种口袋妖怪都具有独特的能力与个性。这

小专栏二

《机战》的原点之作

《超级机器人大战》系列首部作品发售于1991年4月20日，是一款以“从机器人动画中诞生出来的大战略”作为主题的GAME BOY专用战棋模拟游戏。《机战》这个如今已经人所共知的经典系列自此而始，同时，一直未能受到足够重视的“动漫作品合集”类游戏也开始被游戏开发厂商们所重视。

和后面的作品比较起来，GB上的第一部《超级机器人大战》有着很多试制的痕迹。“精神指令”和“说得”等经典系统虽然从本作就已经具备，但游戏中并没有“驾驶员”的概念，所有机体都进行了拟人化，各种作品中的机器人是以自己的意志来进行战斗的。第一部《机战》之所以用这样的形式来制作，与BANPRESTO公司当时正在进行的商品战略“英雄共演系列(Compatible Hero Series）”有很大关系。这个“英雄共演系列”是以《机动战士高达》《假面骑士》《奥特曼》等日本著名的国民动画及特摄片为题材，以联合演绎作为主要方式的作品系列。这个系列主要活跃在任天堂的系列家用机及掌机上，以SFC作为平台的游戏最多。这个系列的主要作品是《伟大战争（The Great Battle）》系列，相关作品中还包括在机器人迷中小有名气的《英雄战记（Hero Senki）》。严格来讲，第一款《机战》只是“英雄共演系列”的外延作品，但由于机器人动画具有广泛而稳定的支持者群体，《机战》最终青出于蓝，成了BANPRESTO的招牌系列。于是，GB上这部残留着几分“英雄共演”气质，俗称“第一次超级机器人大战”的作品，就成了机器人题材角色型游戏历史上的一个重要转折点。



←这款在8位黑白掌机上推出的游戏就是后来《机战》的原点。

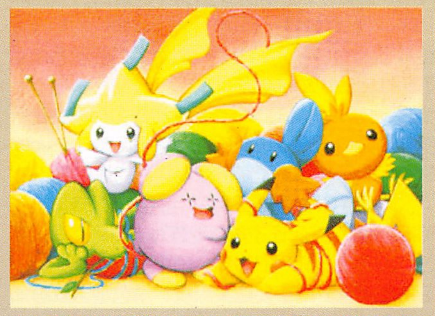
小专栏三

《口袋》在动漫领域的成就

很多游戏评论都曾经提到过，《口袋妖怪》的成功和动漫领域的运作是分不开的。《口袋系列》的第一款作品《红/绿》于1996年2月27日发售之后，市场反应其实并不十分理想，分成两个版本发售的方式甚至被当时的业界嘲笑为“贪得无厌的拙劣手法”。游戏的首批出货量只有23万套，任天堂上下都不清楚这款游戏究竟能走多远，连田尻监督本人都不止一次在访谈中透露内心的不安。可以说，《口袋妖怪》中“收集、育成、对战、交换”四大主题的表达始于和杂志的联合运作，而使逐渐积累的人气最终得以爆发，还要归功于TV版《口袋妖怪》的上映。

1997年4月1日，第一部《口袋妖怪》开始在日本东京电视台旗下的少儿节目中放映。动画中多姿多彩的口袋妖怪形象立刻和游戏产生了相乘效应，可以在游戏中“触手可得”的口袋妖怪们立刻获得了来自不同年龄层，不同性别的观众们的好感，健全向上的世界观在孩子们中间形成了绝顶人气，而家长们也因作品的清新格调而得以迅速接受。《口袋妖怪》在没有受到什么阻力的情况下顺利播放了半年，这段时间的运作彻底带动了游戏销售，使《口袋妖怪》最终成为拯救了任天堂的王牌游戏。

动画版《口袋妖怪》的人气自播放之后一直居高不下，甚至连1997年底的“屏幕闪烁”和海外的“名人姓名权侵害”“万字符号”等著名事件也没能影响它在世界范围内的一路顺风。迄今为止，《口袋》系列TV动画的第一部《口袋妖怪》（1997年4月1日–2002年11月14日，共276话）和第二部《口袋妖怪Advance Generation》（2002年11月21日–2006年9月14日，共191话）已经全部播放完毕，第三部《口袋妖怪 珍珠&钻石》也从2006年9月28日开始正式播出。同时，《口袋》还推出了9部长篇和8部短篇动画电影，以及将近40部相关题材的漫画作品。如今的《口袋妖怪》，无疑已经成为“游戏改编动漫”的最典型范例。



↑《口袋妖怪》的角色与形象性无人能及，世界范围内的骄人战绩无可辩驳地证实了这一点。

就如同在动画制作之前，已经有数百位“明星”的形象深植于观众们的心中一样，玩家们期待着自己喜爱的口袋妖怪能在动画中一展身手，活跃在人们公认的幻想舞台上。这样的用户基础只有游戏才能够实现，而能够随身携带的掌机正是实现这种用户基础的最佳途径。



成功的掌机游戏打开了动漫市场，而动漫市场的繁荣又反过来促进了掌机及周边商品领域的发展。

可以说，以《口袋妖怪》为代表的掌机游戏对动漫市场的逆向影响力是相当强大的。2000年前后，相关媒体在进行业界分析时看到，掌机游戏在角色型游戏上的销售成绩遥遥领先，仅《口袋妖怪》的销量就几乎相当于家用机领域排名前十位游戏的销量之和。同时，以《口袋妖怪》为主题的动画也拥有着居高不下的收视率，相关漫画作品也层出不穷。可以说，自《口袋妖怪》的动漫游立体发展模式成型开始，“角色型游戏”的定义被逐渐广义化了。

将一切经典握在手中——掌机动漫游戏的发展趋势

广义化之后的“角色型游戏”，既包括传统意义的动漫改编，也包括那些并没有既存的著作



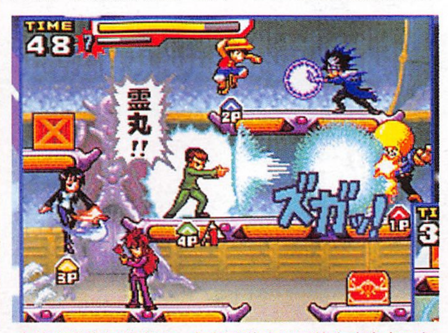


←在机能、角色与游戏性之间寻求平衡是角色型游戏在掌机上成功的关键。在这种意义上，游戏厂商对动漫原作与主机性能双方的了解显得更为重要。（NDS《火影忍者RPG3》）

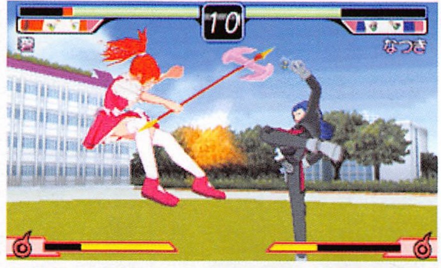
物，由游戏开发者将自行设计的角色形象作为主打的游戏作品。这些作品的特点是游戏中常常附有角色的详细背景资料，而这些背景资料和游戏本身并没有直接联系。从某种意义上说，这样的游戏与动漫的运作方式有着非常相似的地方。人物和剧情是动漫的基本要素，而这些标榜“原创角色型游戏”的作品恰恰就是以人物和剧情当作最大的卖点。最近几年，角色型游戏改编成动漫作品的势力越来越多，这充分证明了游戏和动漫利用“角色”这一共通特点进行相互融合的事实。

当然，原创角色型游戏的抬头并不意味着传统动漫改编游戏的消亡。相反，题材来自动漫的游戏作品近年来以惊人的势头不断推出。《龙珠（Dragon Ball）》《海贼王（One Piece）》《火影忍者（Naruto）》等拥有稳定人气的知名作品不断推出各种题材的游戏，这个趋势在掌机上更加明显，知名动漫的改编作品几乎每个月都会在新作发售表上出现，《JUMP明星大乱斗(Jump Super Stars)》等作品更是获得了非常高的注目度。

动漫游立体运作已经成了当代新娱乐商业运作的典型模式，这保证了角色型游戏的市场空间。不过，出于“三栖”的本质，角色型游戏存在着一定的局限性。由于要购买版权，角色型游戏必须负担通常游戏开发之外的费用，特别是利用知名作品或人气角色改编的游戏，开发成本非常高昂。另一方面，角色型游戏的开发时间也非常紧张。如今的动漫界“快餐”倾向日益严重，角色形象具备市场价值的时间有限，开发时间过长没能赶上人气时期而导致业绩不佳的状况屡屡出现。即使是拥有绝顶人气的长寿作品，游戏开发方也总是为了配合动漫方的作品公开、上映等活动而不得不匆匆赶工。出于这些原因，角色型游戏中经常出现制作不完全的漏洞，再加上这类游戏“即使没有充分游戏性，也能保证一定水平销量”造成的惰性，常常产生“玩法单调”“模式化”“炒冷饭”之类的问题，其中一些作品甚至被划进了“垃圾游戏”的范围里。当然，角色型游戏被视作“垃圾”并不全都是商品质量的问题，很多作品本身非常精良。只不过，这些作品对原作的依存性过强，不是原作忠实拥护者就很难理解，甚至会对攻略游戏造成困难。这种“不亲切感”是角色型游戏普遍被视作“垃圾”的主要原因之一。还有，某些动漫原作的世界观非常宏大，游戏在企划阶段就对原作缺乏全面认识，结果游戏中的设定和原作出现偏差，结果被原作拥护者认为“游戏败坏了原作的形象”，这样的事情也时有发生。其结果，角色型游戏总是停留于“关联商品”的水平，人气达到及超越原作的情况非常罕见。虽然它们的销量能够保持在一定水平，却很少被玩家们当作一款单独的成熟游戏来看待。



↑伴随着掌机的发展，角色型游戏运用的方式也在不断丰富。（NDS《JUMP明星大乱斗》）



↑适合短时间游玩的作品是动漫改编游戏在掌机上的主要形式。(PSP《舞-HiME 鲜烈!真·风华学园激斗史!!》)

应该说，当前想使角色型游戏从这种状况中得到改观，掌机具有一定的优势。首先，在机能水平上，掌机的制作环境相对宽松，厂商不容易在机能表现和内容表现之间陷入两难境地，可以在游戏性方面进行集中思考。其次，掌机游戏的主旨是让玩家随时随地进行短时间游玩，很适合休闲游戏或场次制的动作游戏，而这类游戏恰好有角色型游戏发展的空间。早就有文章总结过，为了避免对原作角色的误读，动漫改编游戏经常选择立场中立，对人物性格剖析不深的格斗类作为游戏形式。事实上，这两年掌机上以动漫为题材的格斗及乱斗类游戏确实层出不穷，这证明了掌机发展动漫改编游戏的潜力。

当前，很多著名动漫作品的掌机游戏都已经出现了系列化的趋势。掌机上的“角色型游戏”，还将在新娱乐领域中发挥出更大的能量。

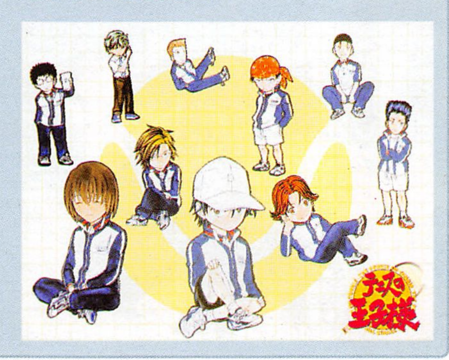
掌机上的角色型游戏在这几年间获得了很大的发展，开发厂商数量和作品数量逐步提升，登陆机种各种各样，并且几乎涵盖所有的游戏类型。从下一页开始介绍的十款游戏是小编评选出的现在主流掌机之一的DS上最好的角色型游戏，请大家和我们一起回顾一下这些给我们留下了深刻印象的游戏作品吧。

网球王子2005

CRYSTALDRIVE

2004.12.30	KONAMI	SPG

《网球王子》连载已经突破六周年了，GBA上《网球王子2003/2004》出了好几作，但是在NDS上却仅有这么一作。本作比起GBA的前几部作品又有了新的进化，首先是登场人数达到了系列最高的64人，包括越前龙马的父亲在内的隐藏人物，需要玩家们满足特定条件通过各种比赛的考验来获得。原作中各位网球选手的必杀技在游戏中都有收录，发动必杀技时还有切入画面和对应台词，绝对让FANS们感觉热血沸腾。为了对应DS的触屏机能，发动必杀技时不仅需要输入对应的按键，还需要用触笔在下屏操作，例如发动“无我之境地”时，下屏会出现无、我、之、境、地五个字，用触笔按照顺序点击这五个字才能成功发动。特别的是，原作中只有越前龙马和真田弦一郎两个人才能发动无我之境地，而游戏中则设定了所有选手都能够使用这一强力的必杀技。不过比起上面那些来，最让人满意的是游戏中有团体赛的模式，在这个模式里可以自由选择喜欢的人物组成一支“网球梦之队”，向全国大赛发起挑战。那些在原作漫画中不可能并肩作战的选手们，在团体赛中成为队友，为了相同的冠军目标而努力拼搏，这是让FANS们多么激动的事情啊。本作中新加入的史密斯商店可以购买各种用品，与隐藏要素的收集也息息相关，有空的时候要记得多去光顾哦。按照之前《网球王子》每年都有新作的惯例，《网球王子2006》何时能与玩家们见面呢？



火影忍者RPG2

千鸟VS螺旋丸

2005.07.14	TAKARATOMMY	RPG

要说相关游戏数量最多的动漫作品，那绝对非《火影忍者》莫属，这些游戏还进一步细分为《火影忍者 最强忍者大结集》的ACT系列和《火影忍者RPG》的RPG系列。《火影忍者RPG》系列的每一部游戏作品剧情都只是原作剧情中节选的一段，其中第二作《千鸟VS螺旋丸》的剧情是原作“纲手篇”到“佐助夺还篇”这一段，在这段故事里一直被鸣人视为竞争对手兼好伙伴的宇智波佐助离开了木叶村，追随大蛇丸而去，剧情的跌宕起伏就是本作入选的理由。游戏系统最大的亮点在于可以自由搭配的三人小队系统，数十名人物可以组成上百种不同的小队配置，战斗时站位的前中后影响到人物的攻防能力，而三个人的站位形成的阵型又有各不相同的辅助作用，出战人物可以根据情况随时更换，随之变化阵型也是很必要的。通灵术在本作中的作用是进行地图解谜，带着不同的通灵兽能进行高跳或撞破石头等操作，不过每次只能随身带一只通灵兽，需要更换时还必须回到木叶村，未免有些麻烦。本作中的登场人物包括人气极高的我爱罗等砂忍三人组，他们会加入队伍对抗大蛇丸，剧情中还有需要使用纲手和自来也与大蛇丸战斗的刻意安排，在佐助离开大家之后，还必须和佐助进行战斗，千鸟VS螺旋丸的精彩场面在此尽现。令人高兴的是虽然佐助在本作剧情的结尾离开了队伍，但是通关后仍然有办法让他再次加入三人小队，让他参加通信对战，而纲手和自来也两人也可以作为隐藏人物加入。



钢之炼金术师

二人的羁绊

2005.07.21	BANDAINAMCO	ACT

《钢之炼金术师》一度引起了动漫爱好者的广泛关注，“人没有牺牲就什么都得不到，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价，这就是炼金术的等价交换原则。”——这一句关于等价交换的开场白成为很多人再熟悉不过的句子，这部动漫里虽然有很多轻松搞笑的场面，但是包含着更多沉重的事物发人深省，也有无数感人的场面催人泪下，因此它是当之无愧的2004年最好的动漫作品之一。游戏剧情节选自动画剧情，从最初的爱德华兄弟在里奥尔揭穿高奈罗利用假的贤者之石行骗，到挑战焰之炼金术师罗伊·穆斯唐，从为追寻贤者之石而夜探第五研究所，到亲手结果有着兄弟两人母亲样貌的人造人，直到揭开幕后黑手的真实身份。如同原作中所描述的一样，爱德华除了身手敏捷之外，还能使用炼金术与敌人对抗，在不同的情况下炼成大炮进行攻击或炼成墙壁进行防御。在某些特定的场景下，还需要用触笔来完成一些操作，比如在车厢外面用粉笔画上炼成阵，用水攻打败劫持人质的家伙们。在人物模式中可选择爱德华以外的五个人物进行游戏，他们各自拥有不同的炼金术和搭档，并且有些人的通关结局是特殊结局。游戏中的图鉴欣赏里收录了《钢之炼金术师》动画里几乎所有人物的设定图及人物介绍，对爱好收集的玩家来说是具有很大诱惑力的要素。此外本作的小游戏相当丰富，包括了跟人掰手腕、劈柴、画炼成阵和打地鼠等七个游戏，挑战起来很有乐趣，有些小游戏绝对是对玩家体力和反应速度的考验。



JUMP明星大乱斗

2005.08.08	NINTENDO	ACT

如果说《JUMP明星大乱斗》是所有动漫相关游戏里成就最高的作品，相信没有人会否认这个说法，这款聚集了在《少年JUMP》上连载过的27部动漫作品人物的游戏堪称梦幻之作。如果你是某部动漫作品的死忠，那么想必会对作品中主要人物的某些台词非常熟悉，本作给了玩家一个重温这些台词的机会，也是对玩家时隔多年是否对那部作品仍然不忘的考验。游戏中需要把人物与其对应的剪影及台词配对，做成可用的漫画格，再把各种形状的漫画格拼起来恰好填满下屏幕，组成一套漫画格卡组，用于进行多人乱斗。漫画格根据占用格子数量的多少分为战斗格、支援格和援护格三种，分别在乱斗中起到不同的作用，一套好的卡组必须是三种漫画格的数量相互协调的，直接点触下屏幕的漫画格，就可以看到对应的人物在上屏幕的场地中出现。游戏中的每个人物都具有某种属性，属性之间的相性关系还会产生某些能力修正，这也是在组成卡组时需要考虑的问题。如果浦饭幽助遇到孙悟空，如果绯村剑心遇到路飞，如果旋涡鸣人遇到阿拉蕾，如果黑崎一护遇到夜神月，如果樱木花道遇到越前龙马，如果武藤游戏遇到麻仓叶……这么多不可能实现的“如果”在《JUMP明星大乱斗》中都变为了可能，拥有炽热动漫之魂的玩家，还有什么理由不热爱这款游戏呢？拥有更多登场人物的续作《JUMP究极明星大乱斗》发售之后，必将掀起新的乱斗热潮。



福星小子 无尽之夏

2005.10.20	MMV	AVG

夸张的人物动作加上无处不在的搞笑场面，高桥留美子的搞笑功力非同一般，不知道还有多少人会记得《福星小子》这部经典的作品呢？几乎能称得上是宇宙第一花心的诸星当误打误撞拯救了地球，也赢得了外星少女拉姆的芳心，拉姆一心一意想跟诸星当两情相悦，但是花心大萝卜却忙于追逐身边其他的女孩子，不管是同班同学还是拉姆的好朋友。为此



拉姆经常弄来一些奇怪的东西，比如自动接吻的唇膏，想借以巩固两人的感情，却每次都由于众人的胡乱掺和而搞砸。《福星小子 无尽之夏》的开头，正是拉姆又一次通过宇宙电视购物买来了一台据说对恋爱有奇妙效果的电子仪器，只要输入两人的名字和生日就会顺利的白头偕老，可惜诸星当抢走了这台拥有DS外形的电子仪器，想要用它为自己的花心提供便利。在游戏中设定的一个月暑假时间里，扮演诸星当的玩家将与众多可爱女孩一起度过这个可以自由恋爱的暑假，不过游戏里当然不会没有其他男生，玩家将有机会见到诸星当跟面堂、错乱僧等人一起泡澡的“恐怖”场面。当暑假结束时如果诸星当的恋爱对象不是拉姆的话，生气的拉姆就会启动电子仪器的RESET功能，导致时间倒流回到暑假开始的时候，让这个暑假重新来一次，这也是本作副标题《无尽之夏》的由来。作为一款恋爱AVG游戏来说，本作的游戏画面并不算精致，不过这并不影响游戏本身的品质，有趣的是如果用触笔在面前的女孩身上乱点，就会看到“给我变成星星吧”这样熟悉的场面。

龙珠Z 舞空烈战

2005.12.01	BANDAINAMCO	FTG

《龙珠》和鸟山明的名字已经响彻日美的动漫界了，《龙珠》连载也超过了20年，现在仍然大受欢迎，相关周边源源不断推出。《龙珠Z 舞空烈战》是GBA版《舞空斗剧》的续作，游戏平台从GBA改为DS后，进化的不仅是画面变成双屏而已，本作制作细腻的背景画面、华丽的必杀技和超高速打斗的爽快感使它成为对FANS们来说最好的格斗游戏。由于DS的按键要比GBA多出两个，因此游戏中的组合技数量更为丰富，除了原作中大家耳熟能详的各种必杀技之外，还加入了很多原创组合技，不需要搓招，只需要按下对应的几个按键就可以轻松发动。本作的登场人物在最开始时只有七名而已，但是用不同的人物进行故事模式时，会产生不同的分支并迎来不同的结局，因此饱满丰富的剧情也是本作征服FANS们的卖点之一，并且随着故事模式的进行，开启的隐藏人物越来越多，最后总共能达到三十多个（包括普通状态和超级塞亚人状态）。游戏最大的特点就是“快”，稍不留神就会被对手打个满盘皆输，最能体现这个速度的就是极限模式的疯狂难度了。值得肯定的是，虽然为了平衡性考虑，某些人物原有的特性在游戏中被取消，但是每个人物都拥有一个特殊能力，并不会使对战的难度降低，而且游戏所表现出的速度感完全忠于原作，绝对让FANS们拍手称快。在此推荐大家选择本作的日版来玩，因为日版里加入了美版所没有的隐藏人物猫魔人Z，使用他可以很容易冲击高连击高分数。



日式面包王

GAME1号！顶上决战

2006.01.12	BANDAINAMCO	TAB

起初以为《日式面包王》只是讲述一个有着天才能力的少年面包师逐渐成长的故事，但是看过之后才知道这么普通的题材也能有极为夸张的搞笑场面，这全部归功于作者桥口隆志那天马行空般的想象力，及至动画播出后，子安武人对黑柳亮的精彩塑造又为作品增色不少。游戏的玩法粗看类似《大富翁》，所有人统一从起点开始掷骰子，根据点数移动，但是不同之处在于，作为一个面包师，必须做出合格的成品面包后才能开店，而不像《大富翁》里有钱就能买地建楼。制作面包的材料来自于沿路购买所得，初始材料一般决定了面包的种类，然后根据配方加入其它的材料并进行烘焙就完成了。需要注意的是虽然各种稀奇古怪的材料都可以用来做面包，但是如果胡乱混合材料的话，面包的品质反而会下降，这样是绝对做不出来好面包的。暂时不用的材料可以扔进冰箱，也可以扔进对手的面包里进行妨碍，这是很重要的一点哦。每开张一家面包店时，都需要从三位备选对象中挑出一位来担任店长，如果店里有店长喜欢的面包，那么出售面包所得还会增加。面包店每升一级后，就能向旁边扩张出分店，如果跟其他人的分店重叠则会通过面包决斗来决定胜负。面包决斗的方式非常有趣，两边的人物分别把面包扔进对方口中，吃到美味的面包后人物的热情度就会上升，首先突破热情度最大值的一方落败，并会对吃到的面包做出极为夸张的反应，这就是原作中最有趣的反应表演，这些全部都在游戏中得到生动的再现。



死神DS

驰骋苍天的命运

2006.01.26	SEGA	FTG

说到财宝公司，很多玩家尤其是格斗爱好者马上会联想到MD版的《幽游白书 暗黑武道会》，财宝公司在那款大受好评的游戏中首次引入了双线格斗系统，而该公司在《死神DS 驰骋苍天的命运》的制作中也采用了同一系统。在《猎人HxH》、《海贼王》和《火影忍者》之后，《死神》成为了又一部炙手可热的动漫作品，一时之间动漫迷们关于哪个队长最强哪把斩魄刀最炫的问题热火朝天的讨论起来，改编的游戏也随之推出。相比其它格斗游戏，本作的出招方式可说简约到极致，直接点击下屏的“必杀技ABCDE”和“超必杀ABC”就能轻松出招，为格斗苦手的玩家提供了极大的便利，而高手们仍然可以随意搓招，不会由于出招方式的简化而影响到搓招的乐趣。此外下屏幕还有灵符可以使用，会产生攻击、恢复、强化等各种效果，除了在故事模式中过关可获得灵符外，还能在浦原商店里购买。本作的登场人物很丰富，虽然一开始只能选择原作主角黑崎一护，但是在故事模式中会逐渐获得一些新的剧本，完成剧本后就能开启新的隐藏人物，包括护庭十三队的各队长和副队长，以及人形态的四枫院夜一等。“瞬步”这一动漫中的原创概念在游戏中显得极为重要，灵活运用瞬步能出其不意的绕到敌人身后给予攻击，或者从被两面夹攻的不利境地中脱身。由于游戏中对换线设定了限制，所以不会产生对方来回换线而无法攻击到恼人情况，反之也不能将换线作为理所当然的回避手段，制作方这一周密的考虑是很值得称道的。

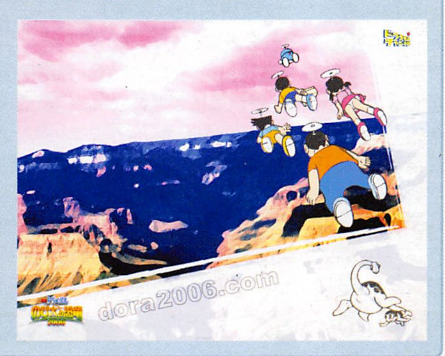


哆啦A梦

野比的恐龙2006DS

2006.03.02	SEGA	RPG

80年代初出生的玩家们一定忘不了小时候每天都要打开电视机看《机器猫》，而且都梦想过如果能得到某件宝物该有多好，现在大家都知道《机器猫》就是《哆啦A梦》，提起当年的那部剧场版动画《哆啦A梦 野比的恐龙》仍然会觉得很感动。今年3月，这部感动了很多人的动画被重新制作再度放映，原名之后加上了年份2006，这一举动是为了与当时要推出的同名游戏相呼应。游戏的剧情很忠于原作，野比为了证明自己找来的化石是恐龙蛋化石，就让哆啦A梦用时间包袱皮将化石还原为蛋，在他的悉心照料下蛋里孵化出了一只小恐龙，野比给它取名为比助。为了摆脱打小恐龙主意的神秘黑衣人，野比决定将小恐龙送回适合它生活的白垩纪，不料时间机器出了问题使他误把比助送到了不同种类的恐龙群里，令比助受到其他恐龙的欺负，而再度送还时时间机器的故障将大家都留在了不同的时代，哆啦A梦口袋里的各种宝物也散落在各处。本作的战斗方式在RPG游戏中很特别，是使用卡片来进行战斗的，其规则并不难掌握，值得一提的是本作的恐龙卡片简直就是一本小型的恐龙图鉴，共有多达100多种恐龙卡片出现。野比和哆啦A梦将在时空巡逻队队员的帮助下，用卡片打败为非作歹的恐龙猎人，并四处寻找失散的朋友们和遗失的宝物，最终挫败恐龙猎人的首领，回到日本他们自己的时代。当看到游戏结尾处野比挥泪告别比助时，多年前的感人场面又再一次令玩家们的心里充满暖意。



魔法老师

超麻帆良大战

2006.10.26	MMV	SRPG

在《纯情房东俏房客》之后，赤松健的新作《魔法老师》再一次以其轻松搞笑的一贯风格倾倒了很多人，男主角涅吉所执教的31名女中学生组成了华丽的“史上最强后宫团”，在麻帆良学院的这个班级里，无论是老师涅吉还是他的学生都非同小可。年仅10岁的涅吉是英国魔法学校的首席毕业生，为了完成“去普通的学校当老师”这一毕业命题而来到日本，他所面对的学生居然从忍者、吸血鬼到幽灵应有尽有。一次意外的KISS使涅吉与学生之一的神乐坂明日菜定下契约，使她成为了他的从者，混乱的爆笑生活由此开始。游戏剧情发生在原作京都篇和麻帆良祭篇之间，涅吉和学生们受人所托前往大坂调查魔物出没情况，由此引发了种种神秘事件。游戏分为剧情部分和战斗部分，剧情部分以AVG的形式来进行，涅吉与学生对话后可以提高学生的好感度，并能获得Cosplay服装，战斗部分以SLG的形式进行，每次都是涅吉另外五名学生一起出击，为他们装备上各种Cosplay服装后，就能利用服装的能力战斗，蓄满必杀槽后使用华丽的必杀。特别的是当每个人物穿着专用的服装被击倒后，就有可能获得特殊CG，为了收集这些CG就不得不故意被击倒了。可惜的是游戏的流程太短，对SRPG爱好者来说显然不够过瘾，不过FANS们应该会很满意，因为通关后的探索模式里有大量关于原作的问题需要解答，正确解答后能够收集更多的东西，大大满足FANS们的收集爱好。



COOLEST GADGETS

掌上周边街

本期介绍的第一个周边是PSP专用的照相机头，这个东西电软的小沛已经购入了。效果不错，功能好玩。其它的周边也同样值得关注！

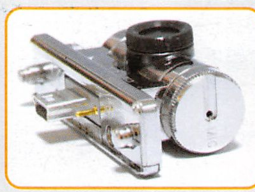
这款PSP专用照相机已经发售。照相机整体呈现银色，非常有金属质感，不过材料还是塑料的。透镜可以前后转动190度，方便了照相的角度。一侧是单独麦克风，这样语音也能够录入了。照相机的有效像素是131万，透镜使用广角透镜F2.8，35mm换算为28mm。通常最佳拍摄距离是40cm至无限远，使用微距最合适的距离为7cm。这款照相机把静态照片保存为JPEG格式，还可以录制动画。在PSP中插入编辑软件后，才能使用照相机。软件的功能很丰富，拍着照片和视频也有多种分辨率可选。保存为640×480的JPEG图片大小只有110~180KB。拍照按键可设置为L/R键，非常舒适的按键位置，十字键的上下键是焦距操作，并且拍照时的快门声音也可以选择。虽然这款照相机的分辨率一般，但是人性化的设计和各种好玩的功能既体贴又有趣。

- 厂商：SCEI
- 重量：9g
- 价格：5000日元
- 内含物：照相机，编辑软件，照相机附属品









照片管理画面



这是一个NDSL主机包和机体保护套的合体产物。包的外表采用皮质材料制成，质量出色，摸上去的手感也非常好。正面还有一个金属铭牌，闪着金属光泽。皮包内部采用海绵材料制成，包在NDSL主机上露出了游戏按键。这样一来，打开外层皮包盖就可以玩游戏了。当然，耳机插孔、电源插孔等接口也都保留在外面，极大程度上提高了使用的便利性。皮包的卡扣长7.5厘米，即便插入GBA卡也能完美收拢。另外，扣带上侧还设计了NDSL触笔的圆筒口袋，便于存放第二个触笔。





打开包就能玩游戏

- 厂商：Loas
- 价格：开放（1380日元左右）
- 尺寸：长13.8cm,宽9.0cm,高3.2cm
- 重量：56g
- 颜色：白，棕，黑

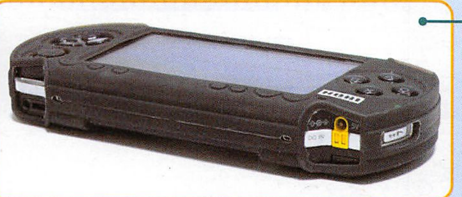


采用硅胶制成的PSP外套，表面干爽，接触感觉很好。外套的厚度大约是2.1毫米，对PSP机身起到了保护作用。按键位置旁的厚度变薄，只有0.9毫米，这样就不会影响按键的手感。外套在PSP按键部分留有孔，其它重要地方也都镂空，这样就可以使用诸如充电器或者PSP照相机等外设了。

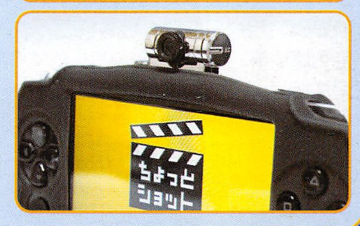


- 厂商：Hori
- 价格：1029日元
- 重量：40g
- 颜色：白，黑





整体造型



之前周边街栏目给大家介绍了很多款日本市场上销售的NDS卡带包，甚至还有任天堂官方产品。这款钱包样式的周边同样是一款NDS卡带的收纳包。这个钱包样式的卡带包采用两次折叠设计，能够存放10张NDS卡带，还有1支触笔。外部采用皮革制成，内部单独卡带包采用尼龙材料制成，网状透明效果方便看清卡带种类。

- 厂商：Columbus Circle
- 价格：880日元
- 尺寸：长10.3cm，宽9.3cm，高2.4cm
- 重量：48g





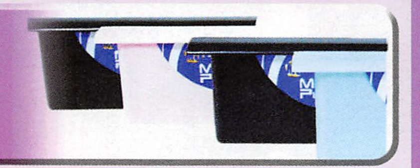


放入卡带



打开的样子

M3 专栏



电影卡软件速递



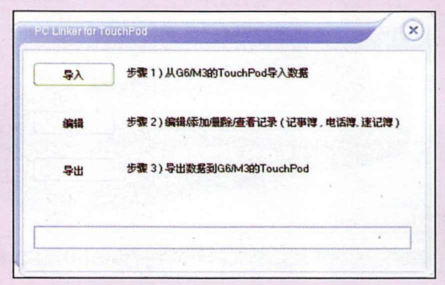
M3内核升级程序C30c发布，增加了NDS图标显示功能以及文件名和游戏内部名称的显示功能，用户可以更直观地选择想要的游戏。由于图标显示是从游戏ROM中直接读取的，所以并不需要重新转换游戏，用户只需要升级内核后，进入游戏功能列表菜单，就会发现以前拷贝的NDS游戏都带有图标了。日文版的游戏内部名称中日文字符很多，推荐用户下载GBK扩展字库，有了它就可以正常显示这些日文字符了。

G6最新内核v4.7增加了对NDSL的四级亮度调整功能，并且可以显示当前亮度的等级。此外，游戏文件的排序功能也得以实现，用户点击屏幕文件列表栏位的“名称”和“大小”就可以实现正向或逆向排序。文件名是按照A-Z的顺序进行排序的，汉字也按照对应的汉语拼音A-Z的顺序排列，大小则是按文件占用的空间大小进行重新排序，排序的结果不会被保存，重启动后依旧按照游戏的拷贝顺序显示。这个功能便于玩家临时选择游戏时的排序。

游戏转换软件方面，游戏转换“一指通”智能数据库在690号之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

电影卡前沿消息

电影卡G6/M3专用PDA操作系统的电脑同步软件将随第二版测试版一同发出。PDA第二版测试版增加了国际语言区域设置，使用国际版的用户可以将PDA的语言选项设置成英文、日文、韩文、繁体中文或简体中文，每个语言对应的功能和输入法都会有所改变。国内大多数用户都是中文版，那么选择简体中文或者繁体中文就可以了。如果玩家对第一版测试版的繁体界面不习惯，可以更换这个版本体验一下。PDA第二版测试版另一个主要的改进就是增加了PDA和电脑的同步软件PC Linker for TouchPod，用户可以通过这个软件把自己在PDA的电话簿、记事本、画板等输入的资料传输到电脑上备份起来，或者在电脑上进行编辑后再传输到G6/M3的PDA里。电脑同步软件附带了PDA的模拟器，方便用户在电脑上编辑操作。用户也可以为电话本添加新的相册，这样就可以把自己的照片添加到PDA的电话簿相册里，而不再是之前几幅预留画面供选择的状况。



最新内核更新细节

●M3 GM更新：

1、解决“0667-DS速读术（日）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

2、解决“0670-漫画学院（日）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

3、更新“一指通”智能库，677之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

●G6内核更新：

NDS端：

增加带显示的NDSL背光亮度调整功能（NDS主机上不会显示此图标）。

G6软件更新：

1、解决“0667-DS速读术（日）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

2、解决“0670-漫画学院（日）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

3、更新“一指通”智能库，677之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

SC专栏

Supercard专栏自开通以来就受到广大SC玩家的喜爱，在我们介绍最新的资讯的同时，有不少玩家要求看到关于SC操作的介绍，下面我们就从SC官网摘录部分介绍文字供大家阅读：

●NDS上的功能使用方法

NDS游戏软复位热键：L+R+A+B+X+Y

●GBA/SP上功能使用方法

基本装备：

1、SC卡一张。

2、MINI SD卡一张。

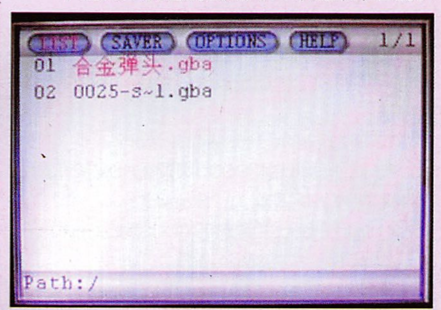
3、GBA或GBASP一台。

硬件使用：

1、将MINI SD卡插入SC卡中，再将SC卡插入GBA或GBASP中。

开机运行——主菜单说明：

1、打开主机后就会进入SC卡的菜单画面。



2、LIST：游戏列表，支持的游戏都会在这里列出来，上，下键可换游戏，L+R键可翻页，按A就可以调入一个游戏玩了。

3、SAVER：存档列表，除了在游戏中可将存档保存于MINI SD卡之外，在这里也可以将存档保存为另外的存档文件。按A就可保存。

4、OPTIONS：里面有两项设置，第一项是自动调入普通存档，这样下次玩同一个游戏时可接着存档玩（一般都是选上的）；第二项是NES等模拟器在有些游戏不能玩时需要选上的（一般不选）。

5、HELP：帮助菜单，里面可以看到热键的使用。



游戏中的热键使用：

1、普通存档：热键是L+R+A+SELECT。按A确认，按B取消。游戏都有存档，这就是普通存档，需要备份到MINI SD卡上。下次玩游戏的时候可自动调入存档，如果在转换游戏时将“允许多个存档”选上的话，会有四个存档位。

2、即时存档：热键是L+R+B+SELECT。按A确认，按B取消。进入即时存档菜单，可以存，也可以调出。如果在转换游戏时将“允许多个即时存档”选上的话，会有四个即时存档位。

3、即时攻略：热键是L+R+B+START。L+R翻十页，左右键翻一页，按B退出。边玩游戏边看攻略，可以随时切换到攻略画面。注意需要在转换游戏时将“允许加入文本文件”选上，并加入攻略文本文件。

4、实时金手指：热键是L+R+A+START。按A修改，按B退出。可在游戏中随时切换到金手指画面，进行金手指调整，也可单独打开或关上金手指。

5、复位到主菜单：热键是L+R+SELECT+START。可在游戏中随时回到SC卡的主菜单，方便切换到下一个游戏而不用关机重开。

●小技巧：忘记保存存档到SD卡就关了机时不用慌张，如果你能在20秒内能再开机的话，存档就还在SC卡上，因为SC卡可在关机后20秒内保护存档不丢失。方法是：马上开机，到SC卡的SAVER菜单中，选中你刚才玩的那个游戏的.SAV文件，按A，就可将存档保存在SD卡上了。

EZ专栏

下面是近期EZ用户在使用过程中提出的一些典型问题，我们在此进行一下集中解答。

问题释疑

问：EZ3 1G区进行格式化，在快结束时出现（EZ磁盘分区表出现错误，重新格式化），重试后还是这样。现在EZ3 1G卡开机时只有GAMEBOY标题，无法进入卡带界面，请问是怎么回事？

答：遇到这种情况，请与EZ官方维修部联系维修事宜。相关部门的Email：service@ezflash.cn。

问：EZ4可以玩SFC的ROM吗？如果可以，要怎样玩？

答：EZ4不可以直接玩SFC的ROM，但是可以利用NDS上的模拟器来玩。至于模拟器，可以到http://bbs.yyjoy.com这个网址下载，使用方法在上面有详细介绍。

问：刚刚买了一张Ezflash 4（GBA大小），准备用在Game Boy Micro上。试了一下，发觉在NDSL和GBM上都不能正常工作，不知是否硬件问题。闪存卡是Kingmax 1GB MiniSD，用在GameBoy Micro上，可以把游戏读进PSRAM，但是一进游戏就白屏，试了十几个游戏都是这样。如果烧到Norflash上，可以进游戏但有时会白屏。虽然关机再重新开机又可以进，但是玩一段时间又会死机。玩游戏时还不能存档，关机再进游戏就要重新开始玩。另外，每次进游戏的时候就说“金手指出错”，要按A才能继续。在NDSL上试用时，用MK4-Mini或Passcard3引导都是白屏。拔掉引导卡（slot1空），只插ez4在slot2进NDS菜单，看不到EZ4，GBA卡处显示“There is a option pak inserted”，是灰的不能选，所以在NDSL上根本没法用。把loader升到最新的1109，然后再降回1010，结果都是一样的。是不是这张卡有问题？



答：首先请注意几点：

1、 MINI SD是正宗的行货，不是组装货，因为有时候一些组装货会出现问题。

2、 转换程序及内核请保证用最新的版本，而且游戏一定要用转换程序来转换。

3、 EZ4的金手指插槽有可能脏了，可以擦拭一下。

4、 实在不行只有找经销商换卡。

问：为什么网上下的不少dpg电影无法用MS看？电影卡没问题啊？

答：DPG和不同的Moonshell有相关性，有的DPG只能用老版的Moonshell或者最新版的Moonshell播放。所以请检查一下自己的Moonshell版本。再就是shell文件夹有没有拷贝到存储卡根目录。

问：用EZ4玩《最终幻想3》汉化版为什么会死机？

答：造成这种现象的原因应该是PGCG在重新打包ROM的时候出错造成运行不稳定，下面给出解决办法：

1、下载附件x_1156994332.rar；

2、解压后将其和PGCG版汉化ROM放在同一文件夹中(ROM名称得为“finalfanstay3cn.nds”)；

3、运行x.bat，并耐心等待DOS窗口自动关闭；

4、转换生成的xmod.nds。

附件x_1156994332.rar可以到http://bbs.yyjoy.com/汉化游戏专区下载。

问：在玩《恶魔城》的时候选择强制存档，貌似记录没问题，可在SD卡内却找不到相应文件的SAV档，存档备份不能。

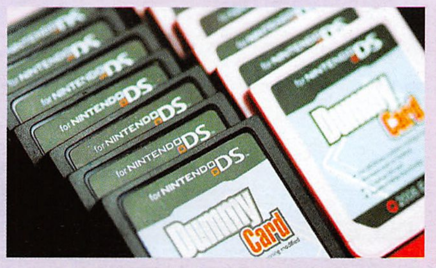
答：转换游戏时，发送ROM要直接发送到存储卡里面，也就是将路径选择在存储卡上，而不是选择到硬盘，这样才不会发生存档文件丢失的情况。

问：EZ4的强制存档和自动存档有什么区别？

答：EZ4的自动存档也就是让EZ4自行存档，不干涉其存档机制，开机后自动保存游戏存档，不过可以按键取消。强制存档就是指在开机写入存档的过程中按任何键都不会取消。

EWIN 专栏

待机卡自推出以来深受广大刷机用户的喜爱，之前推出的三种颜色白色、冰兰色、深蓝色已经不能使每一个玩家都感到满意，因此厂商在今年年中又重新推出了黑色和粉红色两种新颜色，满足了使用这两种颜色主机用户的需要。大家可以欣赏一下新色待机卡的图片。



↑EWIN的新产品继续秉承外形美观的特点。

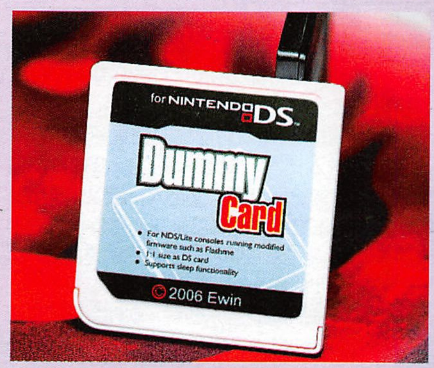
FLASHME——也就是我们通常所说的刷机程序，给了全球NDS玩家除PASSME以外另一个玩NDS烧录卡的选择，它的免费与便利两大特性造福了无数的玩家。不用花费数百元购买PASSME+NDS正版卡，只需借助一次PASSME设备的引导在NDS模式下运行FLASHME，便可以从此摆脱既耗电又不能保持NDS良好外形的PASSME了。当你的爱机刷写了FLASHME后，便可以从此脱离引导卡直接玩NDS烧录卡了。

然而，刷写了FLASHME的NDS在玩NDS游戏时也存在一个问题：NDS卡槽里面没有放置NDS正版卡，所以无法实现待机功能。如果在游戏过程中把盖子合上，屏幕就会不断地闪，喇叭里面也会“咔咔”地响，实在让人担心NDS是否会损坏，于是我们只有放弃待机功能直接关机了事。

待机功能是NDS一大实用设计，白白放弃实在是可惜，有没有鱼和熊掌兼得的办法呢？有些朋友使用比较“暴力”的方法，就是拆开NDS连接其NDS卡槽的某两点，但是这种办法涉及拆机操作，对大多数玩家都不适用；还有些朋友比较阔气，他们选择购买一张NDS正版卡插进NDS卡槽以实现待机功能；也有朋友购买如今比较流行的NDS真卡大小的引导卡来达到待机目的。当然，购买正版卡和引导卡花费都不少，似乎有小题大做的感觉。我们推荐使用新上市的防尘待机卡来让刷机后的NDS继续使用待机功能，因为它不但便宜，还可以完美地让NDS待机，所以目前越来越多的朋友选择防尘待机卡。

防尘待机卡的英文名称是Dummy Card，是EWIN FLASH公司的最新产品。EWIN FLASH的EWIN FLASH、PASSME2-Z、PASSME2-Z MINI历来以做工优良在玩家群体中享有美名，这次的防尘待机卡同样具备EWIN FLASH外形无敌的特点。

防尘待机卡装在一个银灰色纸盒里面，取出来后拿在手中令人惊叹其媲美正版卡的做工。还记得之前评测的PASSME2-Z MINI吗？实际上它们的外壳完全一样，从这一点大家就可以明白防尘待机卡确实有着不错的外壳做工。只是与PASSME2-Z MINI相比，防尘待机卡拿在手里轻轻的，毕竟里面的元件没有PASSME2-Z MINI多。测试了数款烧录卡，包括SC、M3、G6、EZ4、GBALINK后发现，它们都可以在防尘待机卡的支持下实现待机功能。此外，有朋友问这个卡耗电与否，从原理上讲，它不会耗费NDS的电，所以不用担心这个问题。刷了机的朋友倘若还在为待机问题苦恼，那么不必担忧，马上购入一张防尘待机卡，它会马上帮你解决问题，立竿见影。



↑除了有效防尘，它还能帮你解决待机问题。

NDS网页浏览器使用方法详解

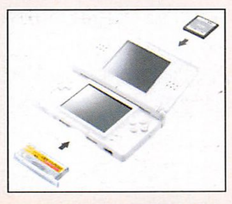
·前言·

前段时间任天堂推出了NDS使用的Opera网络浏览器,利用它通过无线网络随时随地上网。这款浏览器有两张卡，要同时插在一台NDS上才能使用。插在NDS卡槽上的是Opera浏览器软件，插在GBA卡槽上的卡带提供浏览网页时需要的记忆空间。浏览器分为NDS和NDSL两个版本，区别是下面插的GBA卡槽存储卡长短不同。

NINTENDO DS BROWSER

像NDS游戏一样，任天堂推出这款浏览器不久，其rom就被黑客破解发布了。但是由于特殊原因，rom并不能正常烧录使用。不久前，某黑客组织破解了浏览器，给浏览器rom打补丁后即可成功运行。不过使用烧录卡运行浏览器的代价很高，因为需要在一台NDS上插入两块烧录卡，所以本期杂志提供给大家浏览器的使用感受。如果您觉得好的话，还是建议买Z版玩得舒服！





·前期设置·

◆1、浏览器和游戏的运行方法没有什么不同，直接运行就行了。

◆2、进入浏览器后首先要设置一些内容，比如键盘输入语言、时区，还可以设置浏览器密码。目前浏览器没有中文输入，所以浏览中文网页不能输入文字。遗憾的是，浏览器也没有中文字库，所以很多中文网页中的字体都是乱码。这对我们来说几乎是致命的缺点。

◆3、设置完成这些东西后，软件会询问是否设置网络。WIFI总动员栏目曾经详细介绍过NDS网络设置，所以不再叙述。

·软件界面·

终于进入浏览器主界面，默认的是搜索界面。屏幕下方那一排图标是工具栏，这里包含浏览器所有功能和设置。从左到右分别是：

Internet search　Search

向后　刷新　URL地址　查询　帮助　关闭/开启网页上的图片　跳转/切换
向前　历史记录　书签　设置　SSR模式/Overview模式 切换　放大页面

最后一个图标的功能是跳转和切换。

跳转：页面最上和最下快速跳转，只有SSR模式可用。

切换：切换两个屏幕显示内容，只有Overview模式可用。

·浏览器的操作方式·

触摸笔：这款浏览器最大特点是利用NDS的触摸功能，使得网页操作非常舒适，输入文字也比PSP快捷很多。在网页上使用触摸笔点击按钮或者不同的选项，就进行各种操作。用触摸笔拉动浏览器右侧滚动条，就可以上下移动页面进行浏览。

按键方式

按键	功能
十字键	选择网页上的菜单和对话框内容。在网页上时，可以在链接和不同元素间移动。
A	点击所选链接、输入和进入工具栏。
B	停止网页读取或者刷新网页。
X	在SSR模式中，按A键快速跳转网页的上下部位。在Overview模式中，切换屏幕。
Y	选择到工具栏。
Select	打开书签文件夹。
Start	进入URL地址栏。
L/R	功能键。比如，在SSR模式中，按住L/R键后按十字键上下键翻动网页。

神游加油！喜欢神游的作风，很有点当年任天堂的风格。（李鹏）
男，17岁，天津市河西区解放南路珠江道70号天津仪电自动化技术学院高三（1）班，300222

·画面模式·

浏览器有两种显示模式：一是使用上下屏幕同时显示一个网页，并且网页被挤压到NDS屏幕宽度，所以只需要上下拉动网页即可浏览。二是显示完整网页的正常模式，一个屏幕显示全部页面，另一个屏幕显示这个网页放大的局部。

SSR模式：SSR是小屏幕显示模式(Small Screen Rendering),专为移动设备设计的模式。在这个模式中，屏幕被挤压到一个屏幕宽度，不需要左右移动屏幕观看网页，并且背景上的图片不会显示出来。

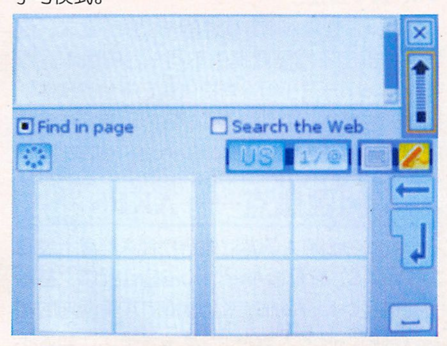
Overview模式：在这个模式中，NDS的一个屏幕显示完整网页，就像PC上看到的一样。当然尺寸会变得很小，而另一个网页显示这个网页的一部分，按X键切换屏幕显示内容。

在设置菜单中设置“fit to width”。



·手写方式·

NDS网页浏览器的文字输入方式有两种：软键盘和手写方式。在键盘菜单选择笔形图标，进入手写模式。



·其他功能·

屏幕截图模式：

在SSR模式中可以截取一部分需要的图像显示在上屏，让这个画面在上屏保持不变，而这时下屏可以继续浏览网页。这个功能最大优点是便于记忆网页内容，比如在上屏截取一个文字画面，把下屏转到某个需要输入信息的页面，这样就可以按照上屏内容方便地输入了。这个功能有点类似在PC上同时打开两个页面。

使用方式为，同时按下L和R键，然后按A键。再次按A键可以继续截取正在浏览的画面，按L和R键退出屏幕截图模式。

设置内容：

点击工具栏的设置图标，里面包含各种设置内容。

编码	选择浏览网页所需编码
代理	设置代理服务器
锁定浏览器	设置浏览器密码
连接	进入Wifi设置
快捷设置	设置快速输入内容

搜索引擎：

搜索引擎就是打开网页看到的默认界面。和PC网页浏览器的一样，你可以在这里搜索想要得到的信息。

这款浏览器默认的搜索引擎是Yahoo，在设置菜单中可以更改浏览器的搜索引擎，比如改成Google等。

图标提示：

三角惊叹号	内存不足
黄色锁头	表示网页的安全等级

·使用感受·

优点：这款NDS网页浏览器的使用非常简单，相信只要使用过PC浏览器的玩家就不难上手。两种画面显示方式互补，比较好地解决了NDS屏幕较小的缺点。虽然软件界面比较简单，但是功能较多，该有的功能基本都有了。作为掌机上的网页浏览器，输入文字非常方便。

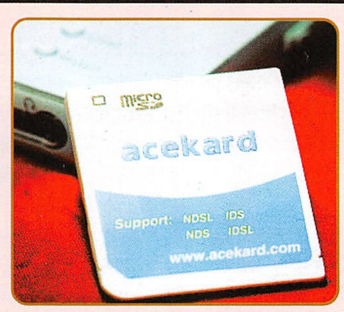
缺点：不支持中文，Wifi的网速比较慢。



↑中文网页不能正常显示中文，真是非常遗憾。

有DS卡带，DS却已坏；有PC，却不能上网。（李龙飞）
男，17岁，天津市红桥区浩达公寓24号楼5门401，300134

新锐烧录卡AceKard深度解析

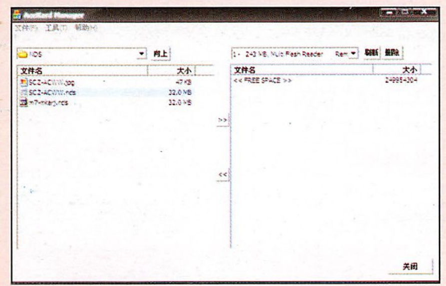


在前两期中，幺幺曾经对Acekard进行了外观及兼容性的相关评测，在本期《评测团》中，笔者将就一些深层次的技术方面和大家探讨一下。

文/Luckyfool

PC端软件

目前市面上的烧录卡都在PC端配有一个烧录软件，用于为Rom打补丁。这种做法的好处是可以提供软复位等方便功能，但不好的地方是无法在第一时间运行比较特殊的Rom。AceKard也提供了一个PC端软件，但它的功能非常简单，就是实现拷贝CleanRom到TF卡上。



对于这种客户端应用软件，我们需要从几个大方面进行评测。

◆1、易用性：

易用性可以说是应用软件最重要的一个特性，无论你的软件功能有多强大，没有很好的人机界面，没有很好的说明指导，都会使用户感到茫然。这一点对使用电脑并不熟练的人尤其重要，而且，这些用户在用户量比例中占绝大多数。

AceKard的PC端软件与以往各烧录卡的PC端软件相比，大大简化了操作，提供了非常好的人机界面。我们需要做的仅仅是选择Rom，点击按钮，一个游戏便拷贝到了TF卡上。

用过其它烧录卡软件的用户应该知道，我们经常会在拷贝完一个Rom后进行一系列的补丁设置，如果设置不正确，需要重新拷贝，重新设置。在相关论坛上也经常发现有人提出“怎样设置烧录选项才可以运行”的问题。

从易用性上讲，AceKard的PC端软件已经有了很大提高，使我们的烧录过程更加轻松。这个版本的软件是AceKard开发小组的Demo产品，希望后续的升级可以为我们带来拖动操作等更加方便的功能。

◆2、稳定性：

稳定性对于应用软件来说是第二重要的特性，我们总是希望软件能够完成我们指定的操作，不会出现两次相同操作但结果不同的问题。对于使用了新文件系统AKFS的AceKard来说，是否能够完成这项测试确实是个值得关注的问题。我们对若干个文件进行了反复的拷贝、删除测试，没有任何异常出现。目前可以负责任地说，PC端软件在与AKFS的交互上基本稳定。

◆3、功能性：

功能性是应用软件的加分点，功能越多越实用，越会使用户用起来感到很惬意。同时，丰富的功能也会提高软件的易用性。

目前AceKard的PC端软件为Demo程序，只是基本完成了烧录游戏的功能以及安装MoonShell的功能。所以希望在下一版中可以增加一些实用的功能。

◆4、跨平台性：

跨平台性是对商业软件的一个额外要求，依据客户群的不同需要提供不同平台的版本。目前AceKard开发小组没有提供其它平台的软件，因此无法评测。使用Mac OS和Linux等操作系统的用户暂时还无法使用AceKard的电脑软件。

问题焦点——AKFS

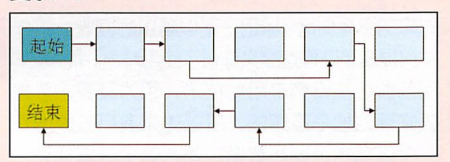
AceKard惊人的游戏兼容性很大程度上要归功于AKFS，它配合AceKard的固件程序，基本上完成了CleanRom的完全模拟。在前两期的初次评测后，很多人对AKFS发生了争论，有人不理解其为何物，有人对其实际应用产生过疑问。确实，作为一个系统的基础模块，文件系统占有举足轻重的地位。

从目前AceKard实现的功能来看，AKFS只

是一个极其简单的小型文件系统，为游戏的运行提供了便利的条件。评测文件系统，我们一般要看以下几个方面：

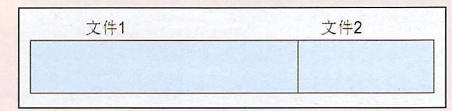
◆1、速度性能：

文件系统必须提供快速的文件访问，说到这里，我们不得不讲一下目前的主流文件系统FAT（Windows上主要的文件系统，在后面的会继续拿来比较）。FAT采用了链表式的数据结构，可以通过下图大概理解一下（真实的FAT比这个要复杂）。



上图展示了一个文件是怎么存放的，每一个方块为一个存储单元（FAT中称之为簇），每个簇都有编号，我们可以看到，从文件的开始簇到结束簇都有一个箭头相连，这个箭头实际记录的是下一个簇的编号。在读取数据时，要不断地获取下一个簇的编号，并到那个簇所在的地址去读取数据，这样比直接取那个地址的数据多了一个“取下一个簇编号”的过程。

再看一下AKFS的存储结构（猜测如此）：

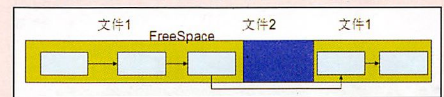


AKFS对每一个文件的存放保证在地址上是连续的。也就是说，我们不需要划分那么多数据块来保存一个文件。这样，我们就省去了查找数据块编号并获取数据块地址的过程。面对容量上G的数据，这个过程对于处理能力不是很强的嵌入式设备来说还是比较耗费时间的。

应该说，AKFS这种对文件数据的管理方式是最快的，它提供了运行NDS游戏所必须具备的速度。但是，为什么Windows不用这种文件系统，而非要设计那种复杂且效率又相对较低的文件系统呢？下列两个方面是这样做的原因——而且是很重要的原因。

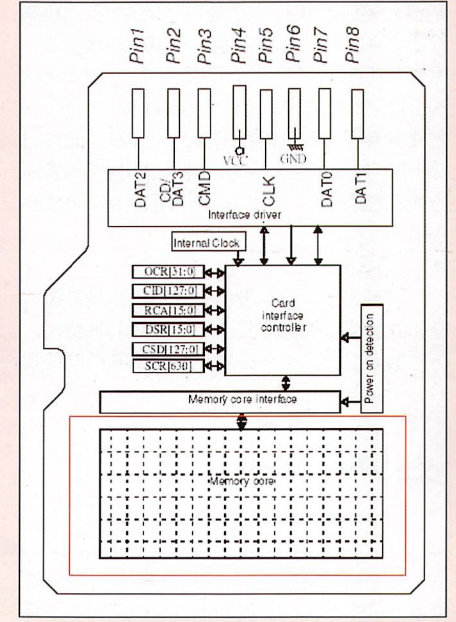
◆2、空间利用：

庞大的多媒体数据动辄几个G，而且用户还要频繁地删除一些不用的数据。如何更好地利用磁盘空间也是一个优秀文件系统所要面对的问题。划分小的存储单元（簇）便是为解决这个问题诞生的。试想，当我们删除了一个文件后会空出一段空间（AKFS的FreeSpace便是这样产生的），这段空间可以用来保存比它小的文件，但文件比这段空间大时便无法保存，从而造成了空间的浪费。而FAT的簇链可以非线性地存储数据，那么遇到比这段空间大的文件时，便可以通过新簇的编号追加新的存储空间，例如下图，文件1的大小比FreeSpace大，但通过新空间内的簇，我们同样可以实现文件的保存。



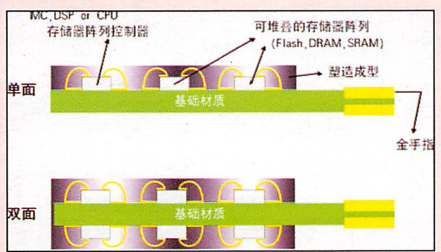
因此，AKFS的FreeSpace是其连续分配存储空间的产物。磁盘空间的利用率比较差，而且目前PC端软件并没有提供将FreeSpace合并的功能，因此我们必须手动将FreeSpace合并。这里的操作现在看起来有些不便。

另外一个关于空间的问题便是新格式化的512MB KingMax TF卡无法拷贝一个256MB的电影文件。让我们来看一下KingMax TF卡的构造：



除了外围控制电路，我们可以看到红色框的部位，这里就是我们的闪存颗粒，即NAND flash。Kingmax公司研发的PIP封装技术是双面封装（见下图），PIP将半导体芯片封装与PCB基板组装流程结合起来。传统的存储卡一般为四层结构，从上到下分别为顶盖、写保护开关、PCB电路板和底盖，闪存芯片就直接焊接在PCB电路板的正

面。PIP封装对此作了改良，它在PCB电路板的正反面都集成了未封装的闪存颗粒，然后对其作整体式封装，这样，闪存卡中的闪存芯片数量就提高了一倍。

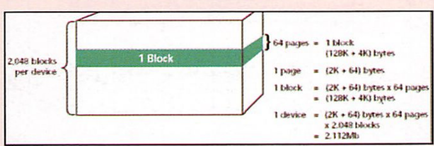


实际上，512MB的卡内有2颗256MB的闪存颗粒。AKFS对其进行了划分，导致不允许Rom跨颗粒保存。至于PNY的1G卡，它的内部是一颗闪存颗粒，因此不会出现上述问题。

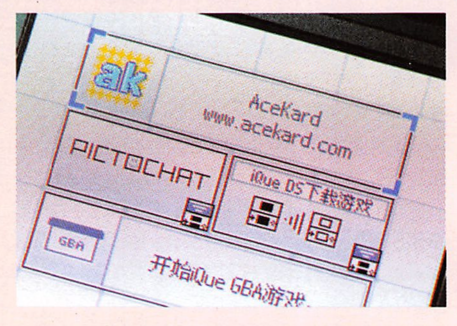
说到这里，大家应该基本明白AKFS的空间问题了。话说回来，NDS的Rom不会被频繁地写入和删除数据（它的存档被存放在一个叫做EEPROM的设备中，此设备对于文件的写入和擦除都非常便捷，并且存档的大小都是固定的），因此它并不涉及到空间管理的问题。AKFS当初的设计目的是为了完全仿真CleanRom的运行，因此舍弃了对空间问题的考虑。我想，面对日益丰富的NDS多媒体应用，良好的磁盘空间管理应该被考虑进来，AceKard开发团队需要设法解决这个问题。

◆3、稳定安全：

文件系统非常重要的一个特性便是其稳定性和安全性。然而由于NAND设备的物理特性，导致很多公司在对其设计文件系统时都颇费周折。下面就说说它的物理特性：



每个闪存颗粒由若干个Block组成，Block是最基本的存储结构。我们在修改数据时必须将此Block擦除，之后再写入。也就是说，必须有一个擦除的过程。这个物理特性与硬盘不同，如果我们每次改变block上的数据都要擦除再写入，那么对Flash的寿命会有影响。为此，许多文件系统采用了浮动写入的技术，所谓浮动技术即在修改数据时不会擦除此Block，而是简单地把修改后的数据写入一个新的Block，之后把

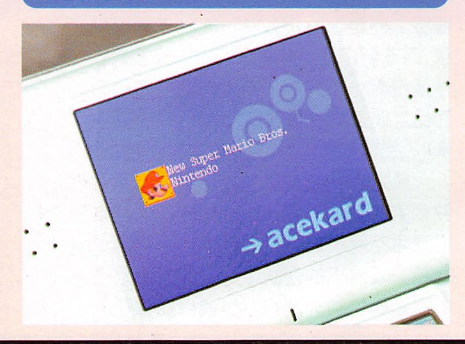


原来的那个Block标记一下以备以后回收。这样不仅提高了处理速度又延长了使用寿命。而AKFS目前很可能没有采用此技术，因为其要求数据的物理地址是连续的。所以如果我们频繁地在一个区域拷贝删除数据，那么这个区域会老化得比较快。

另外对于坏块和突变块的管理，大多数文件系统均提供了ECC数据校验算法，遇到此块后不进行处理，保证其地址的连续性。由于我这里确实没有坏了的TF卡，因此这项无法测试。

总结 写了这么多，大部分都是对以前评测里没有的内容进行补充。而且，其中一些技术上的问题是笔者本人根据AceKard在实际使用过程中的一些表现进行的推断，仅供大家参考。

笔者觉得，作为一款具有创新意义的烧录卡产品，AceKard已经表现得非常出色了。文中一些“可能存在的问题”目前还只建立在猜测的基础之上,并没有实际的问题报告。从目前的状况看，AceKard基本可以满足用户对NDS游戏的需要。将“方便”作为烧录卡开发的第一要务，无疑是个正确的选择。对于实用的自治软件，我们还要继续加大支持的力度。新锐烧录卡AceKard，还将在不断更新中继续进化。



标新立异的烧录卡 NinjaDS评测

在现在的NDS烧录领域中，像NinjaDS这样外形奇特的烧录卡已经不多见了。不知道应该算是复古还是前卫，总之，NinjaDS在“卖相”和实际功能上都很具冲击力。下面我们就来看一看这款新型的烧录卡吧。

对于从GBA时代走过来的玩家来说，即使主机机能不断提升，烧录卡产品层出不穷，心中的追求却始终没有改变过。我们一直希望看到直接运行Clean Rom无需任何转换的烧录卡，然而令我们失望的是，所有烧录卡玩游戏均要用软件对Rom进行打补丁操作，这使许多玩家望而却步。人们毕竟各有所长，软件使用不熟练是很正常的事，更加方便的游戏工具是很多玩家一直在苦苦寻觅的东西。



用户的需求总是厂商的动力。最近，有三款烧录卡产品以支持Clean Rom作为宣传卖点，它们分别是：NinjaDS、DS-X以及最新发布的Acekard。在本文中，我们要介绍一下其中的NinjaDS。

在此首先感谢NinjaDS公司的Duke先生，千里迢迢将珍贵的样卡送给幺幺，希望我的一些文字能够达到Duke先生的最初目的：将最真实的NinjaDS介绍给所有的玩家。

评测平台

iQue DS Lite一台（未刷机）
日版冰兰色NDSL一台（已刷FLASHME V7）
美版黑色NDSL一台（已刷机）
美版黑色NDSL一台（未刷机）
银色日版NDS一台
威刚高速SD卡一张
NDSL震动卡
NDSL网络浏览器扩展卡



外观篇

根据评测习惯，幺幺的文章都会先提及包装部分，然而这次送交评测的NinjaDS是没有包装的，所以我们主要将视线放到卡带上面。就如之前介绍过的，NinjaDS体积比较大，大概相当于两张NDS正版卡的长度，这在今天而言，或许很多人都无法接受，不过毕竟几个月前的开发期中，谁也没想到现在会有NDS真卡大小的烧录卡面市，NinjaDS开发商对此实属无奈，官方透露，由于外观原因，幺幺拿到的直立版本仅在海外发售，将来在大陆发售的将是U型版本以及1:1真卡大小的口袋版。至于NinjaDS直立版体积为什么这么大，实际上和使用SD卡作为存储媒介有关。倘若换作TF卡作为存储媒介，外形必将发生改变。

引导篇

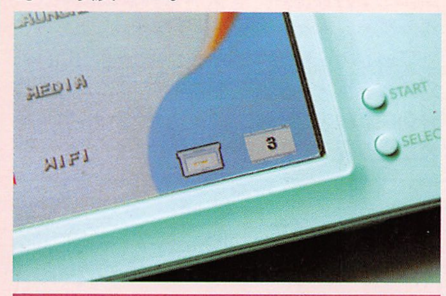
NinjaDS自设计之初便贯彻一个原则：简单实用。在实际商品中，可以清晰看到这一设计理念的阐释：支持Clean Rom、免刷机功能、操作的简便性，在这些地方都可以看到开发者力求给用户带来方便的诚意。下面我们来做一些详细的介绍。

NinjaDS自带引导功能，没有刷机的NDSL插入它之后可以运行NDS模式，那么刷过机的NDSL



支持吗？带着这个疑问，幺幺用自己刷过FLASHME V7的日版冰兰色NDSL来测试了NinjaDS，结果开机后白屏，之后又测试了一台刷了FLASHME V7的美版黑色NDSL，依然白屏。对此幺幺有些不解，因为就NinjaDS而言，他们应该不会连这点都没有考虑到。毕竟许多朋友已经买过其它烧录卡，很有可能已经刷了机，这样一来岂不是就不能支持NinjaDS了？正在满怀疑问时，幺幺看到了桌子上的NDS，心头一动，马上将NinjaDS插进NDS测试了一下，结果竟然可以进入NinjaDS的系统！请留意这里用的“竟然”一词，因为这台NDS也是刷过机的，不过因为它已经尘封了许久，最近才拿出来，所以它的FLASHME版本才到V6。发现了这一点后，幺幺立马将冰兰色NDSL刷成FLASHME V6，插上NinjaDS开机，果然如预期般进入了菜单。刷成更旧的FLASHME V5，同样也可以得到支持。

看来，由于当初开发时FLASHME V7还没有问世，现在的NinjaDS才不能支持它。那么得出的结论就是：NinjaDS支持IDSL、没有刷机的NDSL、刷过比FLASHME V7版本老（如V5、V6）的NDS以及NDSL。

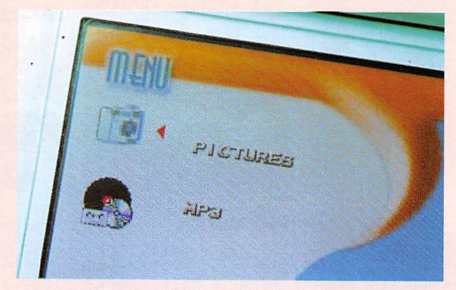


Clean Rom兼容篇

很多朋友关心NinjaDS的缘故就是它直接支持Clean Rom。由于很多玩家还没有实际体验过直接支持Clean Rom是怎么回事，这里就先让幺幺向大家解释一下吧。

之前大家用烧录卡玩游戏均需要在电脑上用烧录卡软件对Rom进行转换，这个转换过程实际上就是对Rom打补丁的过程。这对于熟悉电脑操作或者经常玩烧录卡的朋友而言并不是难事，然而对于不太会使用电脑或者初次接触烧录卡的玩家而言，烧游戏的过程总是伴随着痛苦。NinjaDS可以很好地解决这些玩家的难题，因为它的最大卖点就是免除一切转换过程。用了NinjaDS之后，玩游戏的过程简化为：

1、从网上下载NDS游戏并解压；



2、将SD卡通过读卡器插到电脑上；

3、将Clean Rom直接通过“我的电脑”拷贝到SD卡中；

4、将SD卡插入NinjaDS，将NinjaDS插入NDS开机游戏。

也就是说，NinjaDS真正免除了一切转换软件的使用，玩家仅仅通过下载、解压、拷贝、运行这样一种简单的操作模式就能玩到游戏，对于初学者而言，是再适合不过了。

涉及到Clean Rom的概念，我想许多朋友都会产生疑问了：NinjaDS到底是支持真正的Clean Rom，还是会对其进行修改？对于这个问题，幺幺的解释是：NinjaDS使用的Clean Rom源没有进行修改。也就是说，我们拷贝到SD卡中的，确实是Clean Rom,不需要任何打补丁的操作。但是，在NDS上加载时，应该还是有一个打补丁的操作的。



在幺幺拿到NinjaDS当天，Rom兼容性只有90%，有许多游戏都无法运行。之后通过升级内核，官方宣称Rom的兼容度达到了99.5%，之前一些无法运行的游戏在升级内核后能够运行了，一些新出的游戏也得到了支持。看来，支持Clean Rom还是必须通过更新内核来完成。这样一来，其运行模式就比较明显了。烧录卡开发商通过更新内核来不断加强兼容性，那么Clean Rom在NDS端也就有可能不是直接运行，而是在运行前先进行修改（加载时修改，并非直接修改源文件）。但是，NinjaDS又确实是直接运行拷贝到

SD卡的Clean Rom。我们先不管要进行什么修改，对于玩家而言，最终要的结果就是运行游戏。在内核中修改游戏的过程无需我们操作，所以幺幺个人认为这点是无所妨碍的。只不过在游戏兼容性上面，玩家还得像其它烧录卡的用户一样，等待厂商更新内核。

游戏兼容性

《最终幻想3》：最初幺幺拿到NinjaDS时，卡带还不支持FF3，在经过一次内核升级后，可以支持FF3的原版以及中文版。

《应援团》：最初拿到NinjaDS时，应援团这个游戏有卡死现象，升级内核后，偶尔还是会出现卡死现象。可以明显感受到速度慢，等待加载的时间长，和其它的烧录卡没办法比。

《恶魔城》汉化版：片头没有出现任何卡慢、爆音现象，刚开始幺幺还认为是人品比较好，反复播放了几次，最后才证实确实没有卡慢现象。和《应援团》的状况作比较，有可能是厂商专门针对《恶魔城》片头做了处理。

《口袋妖怪DASH》：目前的内核还不支持口袋妖怪，据称新版的内核将会支持该游戏。

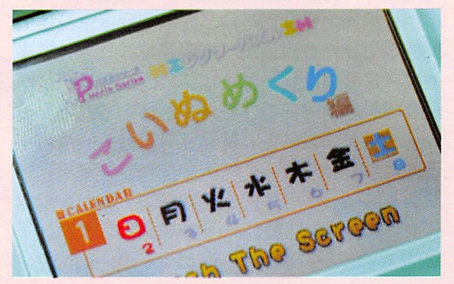
《动物之森》：进标题和进游戏速度都比较慢，但是正常的游戏不受影响。

《摸摸瓦里奥》、《摸摸耀西》：IDS中文游戏在NinjaDS上的支持比较奇怪，倘若在IDS/IDSL上面运行这两款游戏，那么可以正常游戏，倘若在NDSL上面运行，则会提示“ONLY FOR iQue DS”。

《解谜系列 拼版玩具 小狗/小猫编》：小猫小狗贴图可以在NinjaDS上完美运行，无论是没有刷机的NDSL，还是刷过机的NDSL都没问题。

《口袋妖怪 钻石/珍珠》：在《口袋妖怪》刚被Dump时，幺幺就用NinjaDS测试过了，NinjaDS支持它。

从以上的评测可以看出，NinjaDS目前处于兼容性完善初期，其它烧录卡基本上都支持的《口袋妖怪DASH》和《终极蜘蛛侠》等游戏是



首先需要解决的问题。官方预告不久就发布新内核进行解决，期望早日看到。

菜单系统

NinjaDS拥有不错的菜单系统，进入后就可以看到上屏中NinjaDS的一些形象图片，下屏则是三个功能“Lancher、Media、Wifi”的图标，以下分别进行介绍：



Launcher：这是NinjaDS最为重要的功能，也就是NDS游戏的启动界面，进入后我们会看到许多游戏的缩略图显示在下屏，将光标移动到缩略图上选A，上屏会出现关于Rom的一些信息，比如缩略图、文件名称、Rom名称、Rom大小，通过这些信息，我们可以对Rom有大概的了解。不过很遗憾，系统目前不支持中文，中文命名的Rom会显示乱码。系统每屏显示4×3合计12个图标。NinjaDS支持子目录系统，我们可以建立多个目录将Rom分类，便于管理。

Media：此分类内含图片浏览、MP3播放两大功能，图片浏览就不用讲了，MP3功能的界面看上去还比较豪华，上屏显示MP3名称，下屏则是控制区域，同时也可以显示MP3的ID3信息。

Wifi：这个功能比较有趣，你可以通过它将电脑和NDSL连接，使传输文件不再依靠读卡器，只需要我们构建一个无线网络组建FTP就可以。

Moonshell兼容性

基本上每款烧录卡都有自己独特的接口，NinjaDS也不例外。所以，它也像其它烧录卡一样，起初并不支持Moonshell。但是后来，NinjaDS为Moonshell作者提供了NinjaDS的接口，于是Moonlight便给NinjaDS做了一个专门的Moonshell版本，经过测试，该版本各方面使用都没有问题，播放电影也和其它烧录卡一样流畅。

综上所述，如果不在乎NinjaDS的价格以及外形，那么它适合普通的菜鸟玩家。如果对NinjaDS感兴趣，建议等待它的1:1口袋版，希望厂家到时候能给玩家们一个惊喜。



口袋历史 汤山邦彦取景地杂谈(2)

武陵源——天下第一奇山

在《水都之守护神》获得圆满成功之后，《口袋妖怪》剧场版制作小组又投入到忙碌的工作中，因为口袋妖怪即将在同一年推出超世代（AG）——新大陆、新冒险的故事，女主角换成了小遥，精灵也增加到386只。由于新作的开播，剧场版工作稍微延后了几个月。本次剧场版的肩题改叫“口袋妖怪剧场版超世代”，毋庸置疑，技术上必须要有大的提高。汤山邦彦想把主要精力放在技术制作上，所以取景工作一定要快点结束，以便为制作留下充足的时间。既然时间有限，那这次的取景地是否要选择近一些的地方呢?很多人都这样想。然而汤山邦彦的意思是：取景地不在乎远近，主要看效果。这次要进行一次大变革，剧情要围绕一条主线进行。有的随团人员提出，以后的剧场版应该多一点新意，汤山邦彦认为这个想法很好。恰逢“超世代”伊始，宝石联盟的旋风刚刚刮起，这个时候出现特别的新意，会让故事更精彩。

于是，小组成员一起研究后得出一个想法：让每个剧场版出现一只神兽（其实这个想法早就有了，以前的剧场版中都有神兽的身影），但此次团队的创意是让神兽和故事产生连带关系，这样制作出来的片子会比以前更加生动好看。来中国取景是久保雅一提议的，他认为武陵源有很多地方符合新剧场版的需要。他说，武陵源比较符合剧场版拍摄的环境，与剧情也很符合。汤山表示赞同：中国是东方文明的代表，有许多神秘之



处，这样也可以加强故事的可看性，而武陵源的山体很奇特，拍出来一定也非常好看。最终小组决定，这次的目的地是中国湖南省的武陵源，成员们要去勘探一下这个被人们称为“大自然迷宫”以及“天下第一奇山“的地方。

想法一经确定，剧组马上就前往武陵源取景。此时剧场版的脚本也已经出来了，剧情梗概是小正唤醒了传说中的口袋妖怪，然后有人想得到新出生口袋妖怪的神秘力量来实现自己邪恶的目的，从而引发一系列故事。剧场重点要突出人性与相识的可贵，剧组一到武陵源就开始按照剧情寻找合适的创意与风景。武陵源整个景区沟壑纵横，岩峰高耸，绿树翠蔓，鸟兽成群，这给了小组成员无限的灵感。他们最终把武陵源设计成了吉拉祈长眠的美丽仙境。

武陵源是一个绿色宝库，植被属于中亚北部常绿阔叶林，森林覆盖率在95%以上，简直是一片翠绿。成片的原始次生林中有植物1000余种，其中木本植物93科510多种，比整个欧洲拥有的树木种类还要多一倍以上。著名稀有树种有银杏、珙桐、红豆杉、香榧、银鹊等190多种。此外，武陵源的奇花异草也很丰富，在别处很难找到的珍奇花草，在这里随处可见，因此，这里被中国地学界和林学界称为植物标本国。

武陵源又是一个天然的动物园，整个景区内有世间少有的珍奇鸟类6目41种，珍奇兽类28种，小组根据这个情况，不得不把原定在这里设计出现的野生宠物数目增加。接着是主线问题，原来的设计是故事围绕一颗千年彗星而展开，与彗星息息相关的新的口袋妖怪将在剧场中出现。要设计一只有关口袋妖怪，就需要寻找有关的资料，汤山邦彦决定在彗星上想办法:中国是与彗星渊源最久的国家——最早发现哈雷彗星、拥有最早的天文学著作《甘石星经》,天文学也比较发达。于是他决定模仿哈雷彗星一千年只出现7天的特点，

永远喜欢PG，永远喜欢游戏。永远喜欢掌机，永远喜欢老任！（黄猛）
男，18岁，石家庄市第二中学高二B7，050000

设计出了一个外形很像星星的娃娃，取名叫吉拉祈。当然，剧场的主要景色就是武陵源独特的石英砂岩峰林（武陵源被确立为世界遗产，武陵源石英砂岩峰林还是高考地理的重点考点呢）。石英砂岩峰林造型国内外罕见，在三百六十多平方公里的面积中有山峰三千多座，垂直四百米以上的石峰有一千余个。这里的峰石与别处不同，直立而密集，突兀的岩壁、峰石如帛、如笋，似屏似矛，一扇扇、一根根，连绵万顷，给人以层峦叠嶂的磅礴气势，与本次剧场版的气势极其吻合。武陵源由张家界、索溪峪、天子山三部分组成，小组特意前往天子山去寻找溶洞的素材，钟乳石与活化石给小组留下了深刻的印象。在剧情的设计上，石原建议围绕7天进行把故事连起来，汤山邦彦也认为7天的故事比较适合剧场版的长度，安排起来也不紊乱。就这样，小组最后决定用7天时间来讲诉小智一行人与吉拉祈奇相遇的故事。故事中的敌方角色是巨大的超古代口袋妖怪古拉顿，它的破坏力让人咋舌，与之相对抗的有小智的勇敢、愿望口袋妖怪彗星的光芒，而更重要还是正义、人性的强大力量。



剧场版在武陵源实景拍摄的基础上加上适当的艺术加工，把武陵源特有的“五绝”——奇峰、怪石、幽谷、秀水、溶洞最大限度地进行了展示。一行人完成取景工作后回到国内，马不停蹄地忙碌于制作，后期配音再次请来了骨灰级配音演员山寺宏一，由14岁的新人林明日香演唱结尾歌曲。

周密策划与辛勤制作换来了丰硕的成果。《七夜的许愿星》是口袋系列剧场版中被公认为最好的影片之一，在日本的票房收入约45亿日圆，观众达410万人次。片中的3D技术华丽而不失真实，围绕主线的故事发展跌宕起伏，片中蕴涵的“相知的可贵”与“努力方能成功”等人生哲理发人深省。欣赏本片时，有很多朋友都留下了感动的泪水。当我们有一天幸运的看到彗星之时，让我们大声地说：吉拉祈，实现我的梦想吧！

在这里要特别说一下，2003年7月7日（《七夜的许愿星》距离日本首映前12天），为基拉祈配音的铃木富子小姐因急性心肌衰竭不幸去世。我们在为本片创下票房新高而高兴的同时，也应当哀悼一下这位去世的资深声优，她把最甜美的声音留给了我们，就如同吉拉祈在《七夜的许愿星》中的离别一样。

文/晨曦驿站

游戏研究 《钻石·珍珠》面包制作详解

“面包”是《钻石·珍珠》版中代替前作的糖果来喂给怪兽以提升选美大赛的帅气、美丽、可爱、聪明及强壮度的道具。当游戏中剧情发展到ヨスガシティ市时，先到商店右侧的精灵俱乐部与沙发上的老人对话可获得装面包用的「ポフィンりょうりハウス」，此后就可以到商店右侧的面包房里同面包大婶对话来制作面包了——当然，做面包必不可少的材料的树果不要忘了准备哦！在游戏的道路上可以采摘到很多。面包的制作方法非常简单，只要根据屏幕提示的方向在下屏上使用触摸笔来划圈就可以了，注意太快太慢都不行，保持面糊大小与烤炉外圈差不多大小即可，太快会溅出、太慢会烤焦，都会导致制作的面包LV（等级）降低。



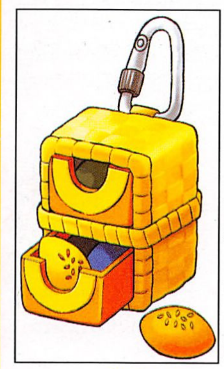
名称	效果	制作/入手方法
からいポフィン	基本味道，提升帅气度	クラボのみ、ヒメリのみ、フィラのみ
しぶいポフィン	基本味道，提升美丽度	カゴのみ、オレンのみ、ウイのみ
あまいポフィン	基本味道，提升可爱度	モモンのみ、キ—のみ
にがいポフィン	基本味道，提升聪明度	チ—ゴのみ
すっぱいポフィン	基本味道，提升强壮度	ナナシのみ、オボンのみ
○○△△ポフィン	2种基本味道混合的面包,提升2项对应能力	シ—ヤのみ
こってりポフィン	3种基本味道混合的面包,提升3项对应能力	使用多项能力的果实制作或联机制作
くどいポフィン	4种基本味道混合的面包,提升4项对应能力	使用多项能力的果实制作或联机制作
まろやかポフィン	全部能力提升	ヨスガシティ市获得
まずいポフィン	低LV，效果很差的面包	制作失败获得

用线条和色彩绘人生最美辉煌。（丁浩）
男，20，河北省秦皇岛市山海关区北马号付2—2—9，066200

合成面包能够增加的选美能力与制作面包时使用的果实的味道相对应，可以在道具栏的果实栏里选择想要使用的果实，然后选择“タグをみる”来查看果实的味道。下面是果实味道对应的能力：

からい(辣,红色)对应选美的かっこよさ(帅气)；
しぶい(涩,兰色)对应选美的うつくしさ（美丽）；
あまい(甜，粉色）对应选美的かわいさ(可爱）；
にがい(苦，绿色）对应选美的かしこさ(聪明）；
すっぱい(酸,黄色)对应选美的たくましさ(强壮)。

在制作前请先根据自己需要培养的选美能力选择果实。制作的面包LV越高，能够增加的选美能力也越多，而如果在烘烤过程中不慎烤焦的话



面包LV就会降低了。在给怪兽喂面包时，会有光滑度的设定——面包LV越低，光滑度越高，怪兽食用后就越容易饱，一旦怪兽吃饱，就不能再继续对其使用面包了，选美能力也就不能增加了。这样的事情是要尽可能避免的，尽量做出高LV的面包来提升怪兽的选美能力吧！

—— 制作高LV面包的技巧 ——

面包的LV与烘烤时间长短有很大关系，尤其当多人制作面包时，更容易做出高LV、低光滑度的面包。制作高LV面包的关键就在于注意面包变色的时间，尤其在转圈的时候要专注于方向改变的时候，迅速地改变方向才能减少烘烤的时间，真正的料理高手就是这样来控制时间的。

烘烤时间	35～40秒	40～45秒	45～50秒
ウイのみ	Lv23～Lv21	Lv20～Lv18	
シーヤのみ	Lv30～Lv26	Lv25～Lv23	Lv22～

在烘烤过程中,火焰的颜色会按照红→橙→蓝发生变化,可以根据声音来判断面包的烘烤状态：

红色火焰状态下，还是比较稀的面糊状态，转得不要太快，以免撒出；

橙色火焰状态下，差不多已经有一半烤好了，不过仍然容易撒出，所以也不能过快；

蓝色火焰状态下，已经全部固定了，在这个时候就不要考虑其它事情了，能转多快就转多快，直到烘烤完毕。



●值得注意的几点：

1、怪兽食用面包时依然有光滑度的设定；

2、怪兽的状态栏的性格及辅助性格栏最下方的一句话为怪兽的口味喜好，可以查看到怪兽喜爱或厌恶的味道（红字部分，如果无红字说明怪兽不喜欢或厌恶任何味道），喂给怪兽其喜欢味道对应的面包提升能力的效果增加为1.1倍，亲密度上升；喂给怪兽其厌恶味道对应的面包提升能力的效果降低为0.9倍，亲密度下降；

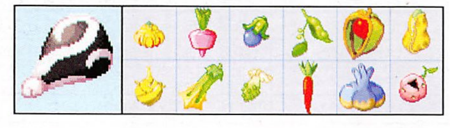
3、如果在烘烤过程中无视指示方向进行旋转也可制作出面包，但制作时间将延长。

4、关于NO.349ヒンバス（花皮鱼）的进化：

由于花皮鱼进化成美丽龙的条件是美丽度达到满，因此必须要通过制作面包来喂食后提升美丽度（うつくしさ）的环节。而如果要在怪兽吃饱前就能把单项选美能力加满，只使用LV10以下的面包是绝对不够的。推荐各位最好能够通过联机来合力制作高等级的面包，然后再来提升花皮鱼的美丽度。在此推荐给大家的果实是NO.12号ウイのみ（制作LV15～LV20的面包，215道路、210道路雾区、222道路获得）或者NO.32号シーヤのみ（制作LV20以上的面包，ヨスガシティ市可爱公园带怪兽行走200步后有机会获得）来作为面包的材料，只要把花皮鱼的美丽度提升至最高后再升一级就可以进化成漂亮的美丽龙了。顺带说一句，如果你的花皮鱼确实已经吃不下面包了，但是升级后仍然不能进化，说明它已经吃饱了，但是美丽度还没满，这样的话就无法进化了……去饲育屋重新生一只小鱼来从头培养吧。

金手指 60号果实全变化获得

《钻石·珍珠》中的60号果实就是宝石版中的最后一个No.43号神秘果。一直以来43号果都是宝石中最大谜题，这是一个会变形的果实，但游戏ROM中并没有相关数据，必须通过购买日本发售的“E+”卡（刷卡器专用），通过刷卡器与GBA卡带联机通信才能获得具体形态。

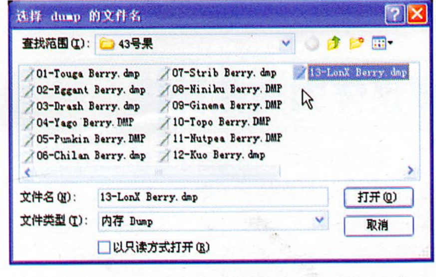


I'm LOLI……（陈谨）
女，不明，不明，不明……

以前有人用金手指的形式揭晓了43号果的其中一种形态（图中的“？”型），但之后就再没下文了。其实43号果实一共有12种形态，这些原本都是不可在游戏卡带和模拟器上直接获得的，但我们可以用如下办法修改出来：

首先请下载这个压缩包：http://www.pmgba.com/43.rar

解压之后请按以下步骤操作：



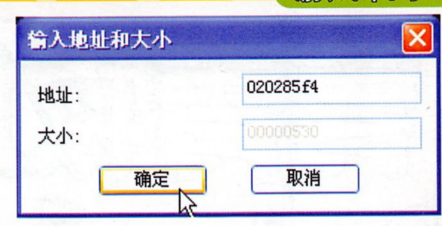
1、打开VBA模拟器，载入红宝石或者蓝宝石ROM（日文、中文都可），加载存档。

2、打开 工具->内存查看器。

3、读取果实资料（dmp文件），注意，每次仅能读一个。

4、在地址栏填上 020285f4 ，确定。

5、关闭内存查看器，回到游戏中。



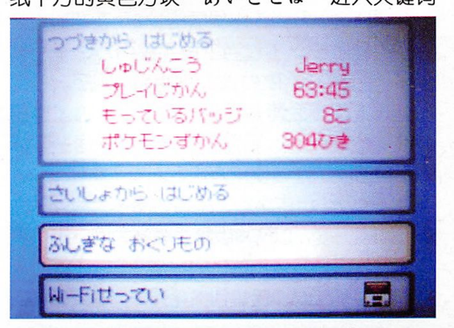
6、打开背包，看看43号果实是不是已经变了？

补充说明：如果你的游戏存档中还没有43号果实，请用这条金手指02025c7c:01f400af，然后就可以用上述方法把No.43改为需要的形态。至于接下来是否要让神秘果带在精灵身上传到《钻石・珍珠》上……请自行决定好了。



游戏秘籍 神秘礼物菜单的取得方法

大家还记得位于长寿市（コトブキシティ）的电视台吧（上方有大屏幕的那个建筑）？在三楼大堂中会见到电视台的监制（戴墨镜的男子，和另外一人站在一起），他会问主角对电视节目的“感想”和“意见”，一共两句话。只要主角输入Pokemon官方网站（http://www.pokemon.jp/portal/member/dp/aikotoba/index.cfm)提供的关键壁纸信息（需要点击壁纸下方的黄色方块“あいことば”进入关键词生成页面，在此框内输入5位游戏中的训练师ID号后点击“送信”可获得两句关键词）后便可以得到小精灵电脑箱子的壁纸了。其实，这位监制身上隐藏的秘密还不仅如此。如果在“感想”处输入「みんな」和「ハッピー」（意思为大家开开心心），在「意见」处输入「Wi-Fi」和「つうしん」（Wi-Fi通信），监制就会大为诧异：主角竟然懂得内行们才知道的暗号！于是他破天荒送了一份礼物给主角——开始菜单中增加了「神秘礼物（ふしぎな おくりもの)」这一选项！



备注：输入的时候点下屏黄色的按钮选择“自由输入”，然后根据句子第一个字母找到该句会比较方便；此外输入完毕后系统并不会提示存盘，而需要玩家自己存盘后再开机，神秘礼物选项就会自动出现；该选项所在的位置刚好为插入GBA卡联机选项的位置，但不必担心，它并不会替代联机的选项，联机后开始菜单增加为5个选项。 （文/晨曦驿站）

想认识我吗？那移动用户发送……没手机的不要以为没机会，写信哈！（冯俊儒）
男，18，山东省莱州市第一种学高二美四，261400



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土

主角晕倒之谜——详谈体力与疲劳度

曾经梦想有自己的田园土地，曾经梦想自己可以做一位真正的牧民，对于一个在城市的高楼大厦中生活了太久的人来说，这种梦想太遥远了。GBA版中的女主角从一则广告里得知有牧场要出售的消息，于是辞掉工作花掉所有的积蓄来到了矿石镇。从追逐梦想的角度来说，她实在是个值得羡慕的人。

初次务农，劳作所最需要的体力尤为重要。如果以数据量化，主角的体力初期为100点，当体力消耗完后开始增加疲劳度，而疲劳度的累积上限也是100点。《牧场》中用来查看这一数值的物品是“真实系”饰品，也就是GBA版的真实秘宝与NDS版的真实腕轮，取得后装备，即可看到自己当前的体力与疲劳度。那么在未取得饰品前呢?其实，这个状态可以通过目测来了解。游戏中设计了几种表示方式来大致说明主角的当前状态：

状态	主角状况
擦汗	50%体力以下
弯腰	20%体力以下
坐倒	5%体力以下
晕倒	0体力
头晕	50%疲劳度
脸青	80%疲劳度
昏迷	100%疲劳度

50%体力　20%体力　5%体力　0体力　50%疲劳　80%疲劳　100%疲劳

…おい…。
しっかりしろ。
今、運んでやるからな。
タカクラ

一昏迷后被村民发现并送回家。

在GBA版中，主角昏迷后会被送往医院救治，时间自动跳到第二天早上。NDS版中则是由某一位村民将主角送回家，不过需要付出一定的劳务费，有些人要的劳务费可是非常高的。另一个需要注意的是，如果昏迷发生在下半夜（0点以后），那么主角会昏迷超过24小时，直接跳到第二个早晨哦。

晕倒地点	村民	收取费用
主角牧场及别墅	タカクラ/结婚对象	50G/0G
タカクラ宅	タカクラ	50G
豪宅区域及豪宅内	セバスチャン	0G
魔女家	魔女さま	现金以及当天出货额的1/2
除主角牧场外的区域	モイ	现金以及当天出货额的1/2
サラート宅	サラート	300G
旅店	ルイ	100G
アスリー宅	アスリー	100G
バドッグ宅	バドッグ	400G
吟游诗人宅	グスタ	400G
科学家宅	グリル	500G
花火职人宅	バサラ	400G
艺术家宅	ゴルデイ	300G
农场区域以及屋中	ベス	300G
女神泉旁	女神	100G
小精灵之家	精灵掌柜	700G
发掘现场区域及洞口	カーイン	250G
矿场深处	トーマス	现金以及当天出货额的1/2
ガスト宅	ガスト	50G
马戏团	バータル	500G

“现金以及当天出货额的1/2”在初期也许不觉得有多少，不过当主角手握百万、千万甚至是十亿后，这个“1/2”就相当可观了。任何一个玩家都不会愿意把钱扔到水中，为了遵循节俭节能的原则，我们还是来共同探讨一下体力和疲劳度的最佳使用方法吧。

在游戏中行走奔跑、采摘物品不会消耗体力或增加疲劳度，以NDS版精灵驿站为例，影响主角体力、疲劳度变化的行为大致有以下几种：

1、使用工具。工具包括允许蓄力类（锄头、

镰刀、斧头、铁锤、水壶、渔竿）和固定消耗类（种子、挤奶器、剪刀、刷子、铃铛、传说之剑）。蓄力类根据蓄力等级不同所需要消耗的体力会有所不同　，而转为增加疲劳度后固定为每次增加2点。固定消耗类除“传说之剑”外，其它均为体力-2或疲劳度+2，而“传说之剑”每使用一次为体力-5或疲劳度+2。

使用工具要消耗体力。

2、远距离操作。指利用首饰、手套等装饰品在室内完成一系列工作，如劳作、采摘、出货等，每操作一次疲劳度+1（使用工具时工具造成的消耗单独计算）。



↑首饰是远距离操作最常用的饰品。

3、被敌人攻击，这里的敌人指的是矿场中的黑色怨灵们，它们有的按照固定线路行动，有的则主动向主角发动攻击，每撞击主角一次，主角体力-1或疲劳度+1。

4、落入矿场中的陷阱，这是消耗体力或增加疲劳度最随机也最大的情况——按掉落层数消耗相同数值的体力或累积相同数值的疲劳度。

5、镇事件的固定消耗，这一类比较难遇见，例如“フレン的防身术事件”，完成后体力归0,疲劳度增加至50。

GBA版中隐藏着15枚力之果实（每枚+体力10点）以及一枚不可思议果实（疲劳度增幅减半），食用后效果是永久性的，可NDS版中并没有这两种食物，取而代之的是各种女神河童系装饰品。在装饰品一篇中曾经详细叙述过这些装饰品的效果，这里就不重复叙述了，重点谈谈运用。

“女神の胸饰り”可以增加体力的最大值，效果最佳的可增加上限至250点。要注意，增加的只是上限，而不是实际体力。举个例子来说，如果正装备着“女神の胸饰り（大）”且体力全满（HP/MAX 250/250），此时将胸饰卸下，体力便会减少至新的上限（HP/MAX 100/100），即使立刻将胸饰再装备上，实际体力也不会增加（HP/MAX 100/250）。由于睡醒之后体力必定全满，所以我们推荐在晚上临睡前装备“女神の胸饰り”，一觉醒来可先去地下室进行浇水种植等作业，可多利用150点体力。

“かっぱの胸饰り”可以增加疲劳度的最大值，疲劳度与体力不同，体力是随着行动而减少，而疲劳度是随着行动而增加。与“女神の胸饰り”一样，“かっぱの胸饰り”只增加上限，并不会增加实际的疲劳度，所以当体力耗尽开始转成增加疲劳度后，可以利用“かっぱの胸饰り”提高疲劳度上限来增加劳动次数。不过需要注意的是，超过100疲劳度后不可随意卸下装饰品，假如佩戴“かっぱの胸饰り（大）”且劳作至超过100（RP/MAX 101/250），此时卸下胸饰，则会成为满疲劳度（RP/MAX 100/100）而晕倒。

耳饰类有三种：“女神の耳饰り”“かっぱの耳饰り”“魔女の耳饰り”。在男生版中由于有bug，这三种耳饰基本成了无用之物（佩戴后会随着时间增加疲劳度），不过在女生版中，这个bug已经修正，各位可以放心使用。三种耳饰可以随着时间的流逝回复体力和疲劳度，由于平时时间很宝贵，经常要在室内完成各项劳作,然而室内作业会额外增加疲劳度，所以工作至体力耗尽或疲劳度过高后戴上耳饰出门采摘路边的山货或者去拜访村民是个不错的选择。

最实用的还是帽子类：节约体力的“女神の帽子”以及减少疲劳度增加幅度的“かっぱの帽子”。 游戏中的装饰品每次只可使用一种，由于照顾动物时大多需要用到触摸手套，农作又基本靠首饰来远程操作完成,所以帽子使用效率最高的地方是矿场。在矿场中是最容易发生昏迷事件的,掉落陷阱、被怨灵攻击……主角无时不刻不处于危险之下，此时帽子就很有用了。

掉落陷阱的解决方法是带上足够的回复药物,这里推荐牛奶或黑色草，因为这两种东西在游戏中最容易得到。在准备跳入陷阱前食用，使体力大于0，这样即使跳下300层，也只是将体力变为0，且疲劳度+2而已。

对付怨灵撞击的方法就是在矿场中佩戴“女神の帽子（中）”或“かっぱの帽子（大）”，体力不为0时佩戴“女神の帽子”，体力降为0后

佩戴“かっぱの帽子”，对怪物的撞击（体力-1或疲劳度+1）便可无视。我们以最高级矿场为例来说明两种帽子的配合使用：假设刚进入矿场时体力为100，疲劳度为0，此时可佩戴“女神の帽子（中）”，存档后清空地面1层的妖怪且找寻陷阱，这一过程可丝毫不损失体力。找到陷阱跳下，会出现两种情况：一是层数不多(101层以内)，跳下后体力可能有节余，那么可以继续装备“女神の帽子”在新层中继续消灭怨灵且寻找陷阱/楼梯；二是层数较多以至于体力减少到0，此时应迅速切换成“かっぱの帽子(大)”或补充一点体力后继续用“女神の帽子(中)”来寻找新的陷阱/楼梯。切记，在跳入陷阱前体力不可为0，否则便极有可能在矿场深处昏迷，被镇长所救可是要扣掉“现金以及当天出货额1/2”的哦。



↑矿场中的怨灵与陷阱。

此外，矿场中对付怨灵还有一点小诀窍，这就是戴上帽子后的撞击。戴上帽子的主角已经不怕怨灵们的撞击了，可撞击带给怨灵们的伤害仍然存在：每撞击一次，怨灵HP－2。怨灵们的HP见下表，通过不断撞击可消耗它们的HP。需要注意的是，当它们的HP小于等于2后，即使再怎么撞击它们也不会消失，但此时只需用锄头或锤子攻击一次即可消灭它们。也许有的玩家会想，为什么不用“传说之剑”呢?这是因为“传说之剑”每使用一次HP－5，这样即使佩戴了“女神的の帽子(中)”主角的体力也仍然会-3。当然，如果体力已经为0，只要装备“かっぱの帽子（大）”再使用“传说之剑”便与其它工具没有区别了。

敌人名	HP
黑蝶	3
黑甲虫	3
黑蝶2	10
黑甲虫2	10
黑雏	5
黑鸡	15
黑家鸭	20
黑羊	30
黑牛	50
黑主人公	100

本作中主角的资金可谓充足，可以购买大量的药水来补充体力以及恢复疲劳度。不过即使如此，“勤俭持家”也依然是本作的重要主题。您是否也像笔者一样研究过更加节约金钱节约体力的方法呢?欢迎您告诉我，告诉大家，一起来分享牧场游戏的心得吧。


↑撞击会造成敌我双方的伤害。

男女大不同

头戴西瓜小圆帽，梳着长麻花鞭子，一身清朝掌柜的打扮……没错，这次我们来说说中国商人Mr.黄。有的翻译喜欢称其为霍安，但以中国人的惯例，笔者较赞同称其为黄先生。

还记得GG版中，黄先生一看到卡连来购物便笑脸相迎的嘴脸吗?到了女生版漂亮的女主角也同样要受到黄先生的优待了：玩游戏、猜苹果，为了能让女主角最快速度的赚到钱，黄先生可谓大开方便之门。黄先生最喜欢的东西是贵重物品，而金块对于他来说再合适不过，区区几块金块便可迅速提高他的好感度。

第一个特殊事件：谁来帮我整理?当女主角空手进入扎克的家（黄先生工作场所）时发生，面对散乱一地的苹果，黄先生愣在了那里，这个时候就需要细心的女生来帮忙啦。女主角伸出援助之手后，黄先生会从SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果中任选一个送给女主角。这可是每月仅出售一次，每次仅出售一个的特殊苹果，不用客气，收下来吧。

随着黄先生的好感度继续提高（150以上），黄先生会主动问女主角（女主角须空手进入扎克家）要不要跟他作个小游戏：首先为主角介绍左中右三个看上去相同而名称不同的苹果，随后反复交换，打乱苹果的排列，停止后询问其中一种苹果的正确位置。答对10次后游戏结束，得到谜之花。如果答对1－9次则可得到谜之券。

在大学生活里，游戏的时间多了，手中的NDS反而不觉得好玩了。（温雪君）
女，20岁，广东佛山市三水区园林路23号3座204，528100

爱情攻略之牧场MM版



ハリフ（哈里夫）

生日：夏6日

喜好：至高咖喱（+800）、咖喱饭（+500）

常出现地点：旅店

由于忘忧谷没有教会，ハリフ只在旅店待着，或去女神泉涤荡一下心灵。沉默寡言的他很少流露出自己真实的情感。本作中不需要帮他找新工作（难道已经接手了葡萄园？），但要追求他仍然不容易，因为他除了料理对其它东西的喜好都很一般。如果前作中不小心让他离开了矿石镇，那么就让这一作弥补这个遗憾吧。

ハリフ（诞生日：夏6日）																			
土曜日出现	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	家		厨					泉						桥			家		
雨	家		厨					宿						桥			家		

注：家－旅店二楼房间内　宿－旅店一楼　厨－旅店厨房　泉－女神泉　桥－大桥

……爱情事件……

◆事件一：

爱情度0～9999

时间：土曜日AM8：00－PM1：00

地点：旅店厨房

选项：[特にないです]爱情度不变

[お话でもいかが？]→进入下一选项

→[ある]爱情度+3000

[ない]爱情度－2000



←这就是他的最爱——超级BT的料理。

◆事件二：

爱情度10000～19999

时间：土曜日AM11：00－PM4：00

地点：旅店1F

天气：雨

选项：[ちょっとね]爱情度－2000

[气にしないで]爱情度+3000



→要不要一起去矿石镇的旅店玩呢？

◆事件三：

爱情度20000～39999

时间：土曜日AM6：00－PM0：00

地点：牧场区域

天气：晴

选项：[いいよ、行こう]爱情度+3000，レオナ、セバスチャン、ケサラ与バサラ好感度+20

[忙しいから无理]爱情度－2000

◆事件四：

爱情度40000～65535

时间：土曜日AM10：00－PM1：00&PM3：00－PM6：00

地点：从小精灵之家出来

天气：晴

选项：[もちろん！]爱情度+3000

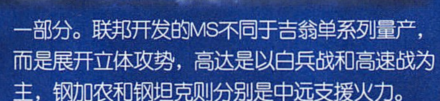
[分からない……]爱情度－2000

同学借我的PG，但我发现有几个是光看图的，有点伤心……（谢豫甫）
男，16岁，广东化州市官桥镇官桥中学高一（11）班，525145

黑历史
将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说。

责/月莺





黑历史的机库

红色之鬼！RX-77-2钢加农！



在一年战争的战场上，有一只咆哮的红鬼。作为“V计划”系列的机体中，它是联邦最强的中距离支援型MS，在它强大的火力面前，吉翁的主力MS扎古系列都变得不堪一击。这期我们就来讲解一下这只红鬼。

其实MS并不是吉翁独有的技术，联邦早已经洞察到吉翁的动态，也开始进行战斗用MS的研发。但是对于吉翁的轻视和对宇宙舰队的自信，对于MS的开发进展十分缓慢，直到一年战争爆发也在MS上没有任何突破。

一年战争打响，吉翁依靠米诺夫斯基粒子干扰的环境下展开突袭获得了重大战果。联邦终于迫不得已必须立即发展MS和搭载MS的战舰，于是出现了“V计划”。RX-77就是这次计划中的一部分。联邦开发的MS不同于吉翁单系列量产，而是展开立体攻势，高达是以白兵战和高速战为主，钢加农和钢坦克则分别是中远支援火力。

钢加农在性能上比起钢坦克要更加完善和成熟，并且更适用于各种复杂环境的作战。钢加农的武器有双手持的中距离光束狙击步枪（仅2型配备）XBR-L Type，比RX-78的XBR-M Type步枪精度、射程都有提高，真空中最大射程达30KM。可以说这是LB第一台拥有狙击概念的MS。光束狙击步枪对于扎古系列的MS具有很大伤害，往往能在战斗中取得较大战果。

不过钢加农的招牌武器并不是狙击步枪，而是肩部两门240mm短管低后坐力炮。这种武器比起光束武器有个缺点就是弹数比较少，只有20发。但是后坐力炮的威力惊人，特别适合进行攻坚战，钢加农在阿.巴瓦.库大放异彩就是充分的证据。这门武器对于MS、战舰、防御要塞都能造成极大伤害。除此之外还可以换装成10发的导弹套装，威力更是惊人，不过持久战能力也降低了。

钢加农没有配备光剑等近战武器，不过它的月神钛装甲是加厚过的，防御力比高达还要高，因此灵活程度就有所下降。厚重的装甲不仅仅是为了增加防御力，因为240mm短管低后坐力炮毕竟还是有后坐力的，如果MS呈人形站立的话，还是十分难以应付，这也是它和钢坦克的不同。于是就出现了一个在动画中经常看到的战术——钢加农使用240mm短管低后



坐力炮时候是要趴下的状态下连续开炮。

作为V计划的一部分，钢加农最初生产了3台，后来被夏亚击毁了另外两台，最后一台侧成为了白色木马的重要战力，一直跟随白色木马一直到战斗的最后。直到在阿．巴瓦．库战役中，白色木马的钢加农终于不幸被击坠，但是驾驶员生还。证明了钢加农作为中距离支援MS无论能力还是驾驶员的保护都是第一的，不负“红鬼”之名。钢加农可以说是一年战争中最好的支援用MS，对以后的支援MS产生了重大影响。



超激萌！MS GIRL！参上！



MS GIRL可以说是高达文化中的一大精髓！是高达和“萌”完美的结合！前几期也放出过了她们，不知道有没有引起大家的注意呢？今回这台钢坦克MS GIRL可以算是珍稀品，激萌的LOLI配合红色的衣服，可爱的“书包短管炮”，加上那白色的……咳，萌死人了！

另一个世界的真实！

黑历史的机体在各个游戏世界中威力大调查！

PSP《SD高达G世纪P》

在这个贯穿整个高达历史的游戏中，钢加农的确是不能太强，加上后来的各个时代没有了后继机种，只能作为一个过渡角色。

PSP《高达 激战》

在ACT高达游戏中，MS往往是一骑当千的角色。作为支援用的MS单打独斗起来很勉强，240mm短管低后坐力炮威力是不小，不过面对不断逼近你的MS，用途越来越少。不过近距离战时格斗的“飞踢”威力还是不错的。假想如果是有可以信赖的僚机的话，那么局势会完全不同。

网游《敢达在线》

被称为“红鬼”的可怕机体，联邦玩家购买两台后能一直用到后期不用更换，极为省钱。240mm短管低后坐力炮攻击力在初期到后期都是非常高的，而且作为远距离武器使用范围很广。可以说在这个游戏中钢加农才被完全的发挥了实力。

机体番号：	RX-77-2
机体代号：	钢加农
出现作品：	机动战士高达（0079）
机体类型：	炮击战用试作型MS
制造商：	地球联邦军
所属：	联邦
初次配备：	U.C.0079
技术参数	
内部环境：	只容纳驾驶员的标准核心调节器系统
尺寸：头顶高：	17.5米
全高：	18.1米
重量：本体重量：	51.0吨
全备重量：	70.0吨
装甲材料及结构：	月神钛合金（Lunar Titanium）
发电机出力：	1380KW
推进力：	2×22600KG+4×1650KG=51800KG
加速度：	0.74G
地上速度：	78千米/时
装备及设计特征：	传感器探测有效半径：6000米 180° 姿势变换所需时间：2.0秒
固定武装：	头部60mm火神炮×2；肩部240mm加农炮×2
选用武装：	肩部飞弹发射器×2
选用手部武器：	专用光束步枪

CAPCOM是胶囊(Capsule)+电脑(Computer)

这里是CAPCOM频道

洛克人诞辰20周年官网开张!

2006年11月15日，Capcom洛克人20周年官方网站正式开张。官网右上角显示距离20周年的倒计时，主页上有洛克人系列回顾和各种投票活动。洛克人系列第一作于1987年底在FC上发行，截止到明年12月17日洛克人就整整20岁了，所以Capcom借此机会开展了众多的庆祝活动，比如预定于今年12月14日推出的《流星的洛克人》就是洛克人20周年纪念产品之一。



为了庆祝洛克人诞辰20周年，洛克人20周年官方网站同样展开了庆祝活动。活动的“第一弹”是：《流星的洛克人》游戏大赛。当然这个活动国内玩家是很难参加的了。比赛时间是游戏发售后开始，截止到2007年1月19日。



●比赛奖品如下：

流星奖1名，奖品为：用自己的名字命名一颗星星；游戏的特别原画。

A奖3名，奖品为：洛克人20周年主题折叠自行车一辆；游戏中的角色玩偶一套。

B奖50名，奖品为：洛克人20周年原创运动包；Wavetranser（洛克人的手臂枪）限定颜色版一套。

C奖100名，奖品为：洛克人20周年纪念水杯。

（洛克人20周年的官网地址为：http://www.capcom.co.jp/rockman20th）

逆转裁判系列专栏

《逆转裁判4》豪华限定版发卖决定!

预定2007年春天发售的《逆转裁判4》限定版发售决定。限定版除了《逆转裁判4》主体游戏之外，还增加了一个NDS软件，名为《逆转裁判百科辞典》！

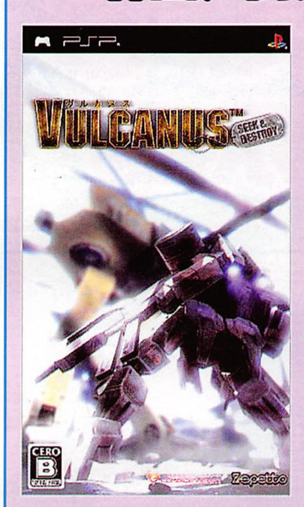
《逆转裁判百科辞典》收录了这个系列4作所有游戏中的数据，通过菜单显示出来。玩家决定查看某个小故事的话，使用触摸屏选择菜单即可。每个故事中包括出场敌人介绍、背景介绍，还可以查看各种证物。另外，《逆转裁判百科辞典》还收录了游戏原作的背景音乐！





↑选择不同的游戏，然后选择不同的章节细节就可以回顾系列的各种要素了。

韩国厂商超华丽机甲射击游戏登场



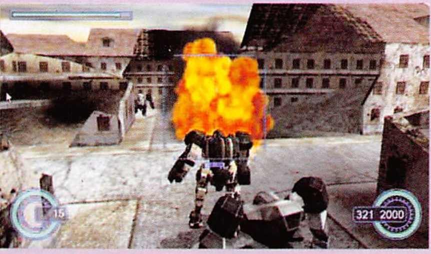
游戏名：Vulcanus
价格：5040日元
对应机种：PSP
类型：3D动作射击
年龄区分：B（12岁以上）
发售日：2006年11月16日

20世纪初全世界陷入了经济混乱，各地渐渐陷入了无秩序的局面。这个时期形成了宣扬集权主义的T.S.U组织、提倡民主主义的E.D.A，两个性质相反组织A.D.U和A.P.A，还有其他地区的联合部队形成了。这样全世界就卷入了巨大的战争，没有了止境。

数十年过去了……世界还在持续战争。人们疲惫不堪，家园化成了焦土。这期间T.S.U开发出了新世纪的人型作战坦克，陷入危机的E.D.A和A.D.U等民主主义组织夺取了T.S.U的技术，并且也开发出了人型战车。

又过了几年，为了打破战争僵局，民主主义阵营使用新形态机器组建了名为“Vulcanus”的部队。

这是韩国公司Zepetto Studios开发的一款机器人3D动作射击游戏，从故事来看游戏中分为两大阵营——攻击和防御。在游戏中玩家控制机器人在各种战场上和对手展开激烈的战斗，获得十足的爽快感和惊险刺激的动作体验。



↑游戏画面非常出色，光影效果也比较逼真。韩国游戏公司的整体水平真的越来越高了……



逆转裁判2廉价版决定！

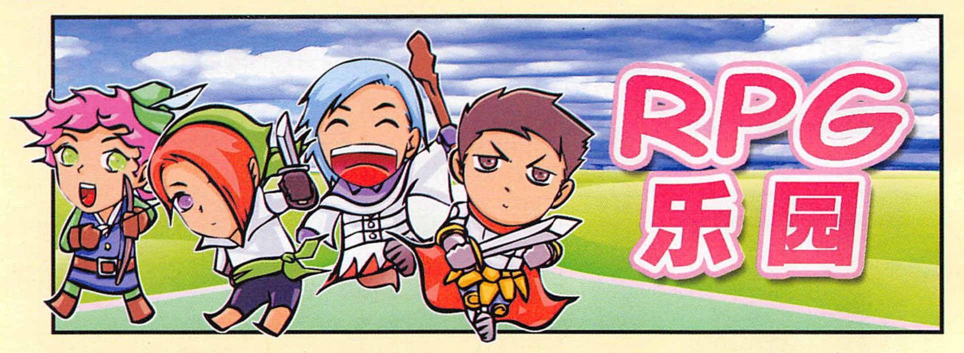
以逆向思维打破传统思维方式，并运用到法庭辩论之中，这就是Capcom大名鼎鼎的法庭AVG游戏《逆转裁判》。

《逆转裁判2》NDS移植版推出不久，Capcom宣布其廉价版于今年底推出，价格3129日元。廉价版的推出，对于喜爱这个游戏的玩家来说，无疑又多了一个选择。

游戏名：逆转裁判2廉价版
价格：3129日元
对应机种：NDS
类型：法庭AVG
年龄区分：A（全年龄）
发售日：2006年12月中旬

→在《逆转裁判4》发售前赶紧来重温一下前作的魅力吧！当然，买来收藏也不错。

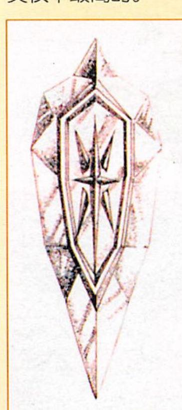




上次欣赏的一些设定图都是以现实中实际存在的武器为原型的，这次的一些设定图中有一部分是凭空虚构出来的物品。



力の杖（力之杖）是一根外形很普通的杖，取沙漠中生长的木材制成，在沙漠那种高温少雨的气候下，只有极少的植物能生存，因此可以猜测用于制作力之杖的树木一定非常稀少，并具有很强的生命力。这根杖实在是太普通了，装备它的白魔导士、主教、召唤士甚至不能学习魔法技能，唯一不平凡的一点在于它的物理攻击力是同类杖中最高的。



アイスシールド（寒冰盾）是虚构出来的物品，它的周围漂浮着一层薄薄的冷气，装备它的人不会受到冷气的伤害，还能吸收冰属性魔法，这样一面魔法之盾大概是用魔法金属制成，并以冰属性魔法进行强化的，才能具有这样奇特的功效。不过有长处也必有短处，当装备者受到雷属性魔法攻击时，承受的伤害要比普通情况更高。



守りの指轮（守护戒指）中镶嵌的是力之石，能保护主人不受死亡宣告的侵害，并且使持有者不会被各种魔法催眠。《FFTA》中法术、物理攻击和偷盗对睡眠状态下的人物命中率是100%，除了动物使之外的其他职业都不能先天免疫催眠，因此守护戒指有很重要的价值。



黑/白のローブ（黑/白长袍）在游戏中的外形是一样的，效果却相反，黑长袍能强化黑魔法之力，使火、冰、雷属性魔法的攻击力提高，白长袍能抵御黑魔法的伤害，使装备它的人受到的火、冰、雷属性魔法伤害降低。装备白长袍的白魔导士还能学会“MP加倍”的S技能，然后转职为黑魔导士的话，配合MP加倍能拥有很高的魔法攻击力。而装备黑长袍的黑魔导士和主教能学会“魔动返”的R技能，无论受到怎样的魔法攻击，都能以同样的魔法进行自动反击。

盗贼の小手（盗贼护手），虽然它的名称里有“盗贼”两个字，却不是盗贼专用装备，所有职业都可以装备它，但是只有盗贼装备时才有特殊效果。由于护手的前端设计得很灵活，所以当盗贼

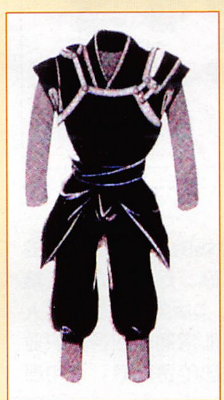




装备上之后，可以获得偷盗成功率上升的特殊效果，让人类盗贼装备盗贼护手，再配合“精神统一”的S技能，就能几乎百偷百中。

ポーション（回复剂），是大多数游戏中都会出现的常见药物，用于回复体力，不过一般来说回复剂都是以药瓶的样子出现的，而左页这张设定图中的回复剂则像是以魔力球封住的药材，也许是以魔力来强化药材的效用，使其拥有令伤口马上愈合的功效吧。更高等级的回复剂是在名称前面加上其它前缀的。

黑装束，我很想不通这件衣服居然能为贤者这个职业提供“武器防御力”上升的技能，因为它的外形更像是忍者的装备。不过黑装束本身附带的停止无效属性跟守护戒指的催眠无效一样，是非常实用的，因为法术、物理攻击和偷盗对停止状态下的人物命中率同样是百分之百，所以停止状态和睡眠状态一样要尽量避免。



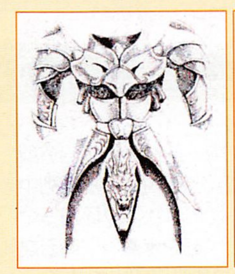


ダイヤアーマー（钻石铠甲），钻石是非常坚硬的物质，因此以钻石制成的剑极为锋利，而以钻石制成的铠甲极为坚固。钻石铠甲不仅能完好地保护装备者，抵消物理攻击的伤害，还能让人族的圣骑士和邦加族的守护骑士学会“武器防御力上升”的S技能，以这个技能代替“盾装备可能”后，人物装备位置里就能省下一格来，装备上其它的物品。



与一の弓（与一之弓），弓的名字来自于名弓手那须与一，据说他只随身携带一枝箭，把自己置于无路可退的的境地，这样的情况下集中精神一击必定命中目标。游戏中装备与一之弓的弓箭手能学会A技能“瞄准”，使用该技能一定能击中目标。

ドラゴンアーマー（龙之甲），是以龙的鳞片和金属混合制成的铠甲，除了物理防御力出色之外，还能抵御火焰魔法的伤害，这一魔法效果全部归功于材料中的龙鳞。





ボーンメイル（骨甲），利用动物的骨头制成的铠甲，它唯一的特点是不受暗黑之力的影响，至于这个效果的成因，难道会是骨甲上附带着很多动物的怨念不成（寒）？

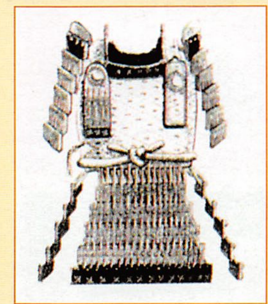
乙女のキッス（少女之吻），这个物品跟格林童话中的《青蛙王子》有关，被巫婆变成了丑陋青蛙的王子，在获得美丽少女的芳吻之后变回人形，而游戏里向被变成青蛙的同伴使用少女之吻就能解除青蛙状态。另外少女之吻还是很多怪兽喜欢的东西，给生擒的怪兽少女之吻能提高它们的友好度。





赤い靴（红色靴），这是一双皮革制成的靴子，以草药染成红色，是游戏中唯一一双能提高闪避属性的鞋子。

源氏の铠（源氏之铠），这里的源氏应该是指日本镰仓时代的著名武将源义经，关于他的生平事迹可以参看《电软》雪飞大魔王写的相关介绍，我就不班门弄斧了。值得一提的是源氏之铠的获得并不容易，在主线任务中的某一关可以偷到，让装备它的圣骑士学会R技能“见切”。



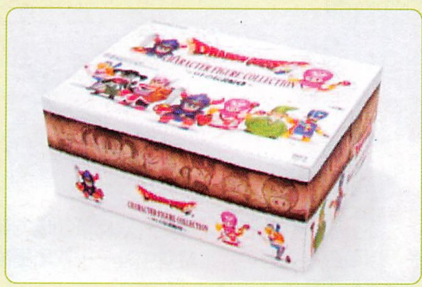
《勇者斗恶龙》部分周边一览

以《勇者斗恶龙》中一些武器防具的造型为原型制造的。其中大部分物品都是DQ系列中人气很高的究级装备。比如DQ1中登场的三个神圣物品，“太阳之石”“虹之水滴”“雨云之杖”。还有很多DQFANS能脱口即出的装备。

这一套一共有14种，每一盒中有10个，这10个是按一定比率放入的。也就是说，不但不够总数，而且还会有重复的。不过，多出来的和其他人交换就好了。本套装备经典地再现了DQ中的众多装备，喜欢原作中这些装备的玩家们估计已经跃跃欲试了。

勇者斗恶龙 传说物品 不纯金属装备篇
发售日：2006年11月25日
价格：525日元







勇者斗恶龙 Q版人物手办 洛特的传说篇
发售日：2006年12月16日
价格：294日元

根据DQ1到DQ3中登场的主角和冒险中的同伴造型制作的人物手办。这款手办做工精细，人物的表情很传神，Q版到造型也很讨人喜爱。在这里面有我们非常熟悉的各种职业和人物，还有穿成兔女郎的游玩者。人物都是单盒装，每盒中只有一个人物，相对而言比较方便收集。

目前的造型只有七种，分别是：DQ1的主人公、蒙布尔克的公主、游玩者（女）、武斗家(女)、僧侣(男)、战士(男)、魔法师(男)。



作为《勇者斗恶龙》系列诞生20年纪念发售的商品，根据16年前发售的桌面游戏《勇者斗恶龙迷宫》为基础重新制作发售。

其中的人物和怪物变成了DQ1中的，前作是DQ4中的，在2003年发售的。当然，在造型和颜色方面比原来都有了大幅度的提高。救出罗拉公主之后，会对游戏的进行有利，这是游戏系统新加入的规则，增强了游戏性。

玩家可以在这个“迷宫”中，自行摆放砖墙的位置，还可以放置众多怪物。

登场的怪物一共有18种，这个阵容是比较强大的了。

游戏的玩法简单，但一旦玩上就容易中毒。





勇者斗恶龙迷宫R
发售日：2006年11月18日
价格：6090日元



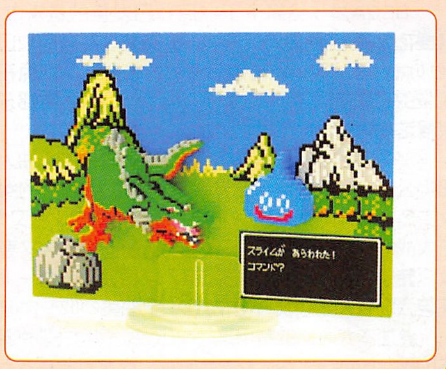


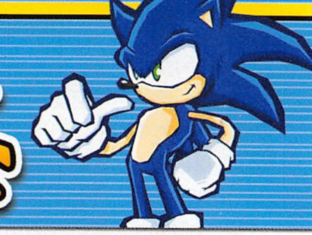
根据FC版中怪物的形象来制作的，就连磁贴的画面风格也是FC那种点阵式。全部怪物磁贴一共有16种，可以将它们贴在背景卡片上，当然也可以贴到其他自己喜欢的地方。怪物背景卡片共有6种，背景卡片和磁贴会按厂商规定的比率放入一盒中。一盒内有1个背景卡和两个磁贴。

这套商品重现了当年FC上DQ系列的风格，让人有种怀旧的意味。

勇者斗恶龙 点阵怪物磁贴
发售日：2006年12月16日
价格：315日元







SEGA筹备了著名游戏音乐家田中公平特别音乐活动！为音乐CD《樱花大战 全曲集2002～2006》开路！



人物介绍

姓名：田中公平
性别：男
生日：1954年2月14日
籍贯：日本大阪
职业：作曲家

简介：东京艺术大学音乐学部作曲科毕业，曾于美国马撒诸塞州波士顿伯克利音乐学院留学两年，之后回国开展了创作活动，主要从事动画、游戏的配乐工作，其中《樱花大战》系列正是他的代表作，该系列作品由他全权负责。另外还为诸多热血动画作曲，被赠与“热血作曲人”的雅号。

代表作品
樱花大战
飞跃巅峰GUNBUSTER
机动武斗传G GUNDAM
机动战士高达 第08MS小队
勇者王
ONE PIECE海贼王
真魔神英雄传 魔神山篇
飞跃颠峰GUNBUSTER2
天外魔境
银河铁道999剧场版
魔动王
LADY,LADY!
天使领域
武装炼金

举行活动：前夜祭

举行地点：“太正浪漫堂”内“Sakura Cafe 帝都东京樱花茶馆”

举行时间：12月12日晚10点

门票费用：5000日元

SEGA为了给旗下于12月13日发售的音乐CD《樱花大战 全曲集2002～2006》造势，在12月12日晚10点举行发卖纪念特别活动“前夜祭”。地点在池袋的“太正浪漫堂”内“Sakura Cafe 帝都东京樱花茶馆”。

这个活动是以《樱花大战》系列音乐的作曲人田中公平先生为焦点，另外会有《樱花大战3》的女主角艾莉卡的配音日高のり子、《樱花大战5》的女主角杰米妮的配音小林沙苗、让广大玩家又爱又根的历代的男主角大神一郎的配音陶山章央、《樱花大战5》新的男主角大河新次郎的配音菅沼久义等前来助阵，一起演唱歌曲和参加特别活动。

特别活动预定1小时后结束，之后会召开有一个一直到第二天5点的bingo大会。在13日0点的时候在该会场会开始贩卖《樱花大战 全曲集2002～2006》。

参加本次活动的费用是5000日元，包含一直到第2天早上的饮食费用，限定人数60人。看来就连日本的樱花FANS很多都无法参加呢。这次活动基本上就是一个小型见面会。

大作阵容一览无余！

PG攻略战队伴您感受强档游戏魅力!!



《恶魔城 遗迹的肖像》完美流程

《横行霸道 罪恶都市故事》主线剧情攻略

《耀西岛DS》攻关要领解读

《最终幻想5A》剧情小说·完结篇

《口袋妖怪 钻石·珍珠》研究补遗

Castlevania®

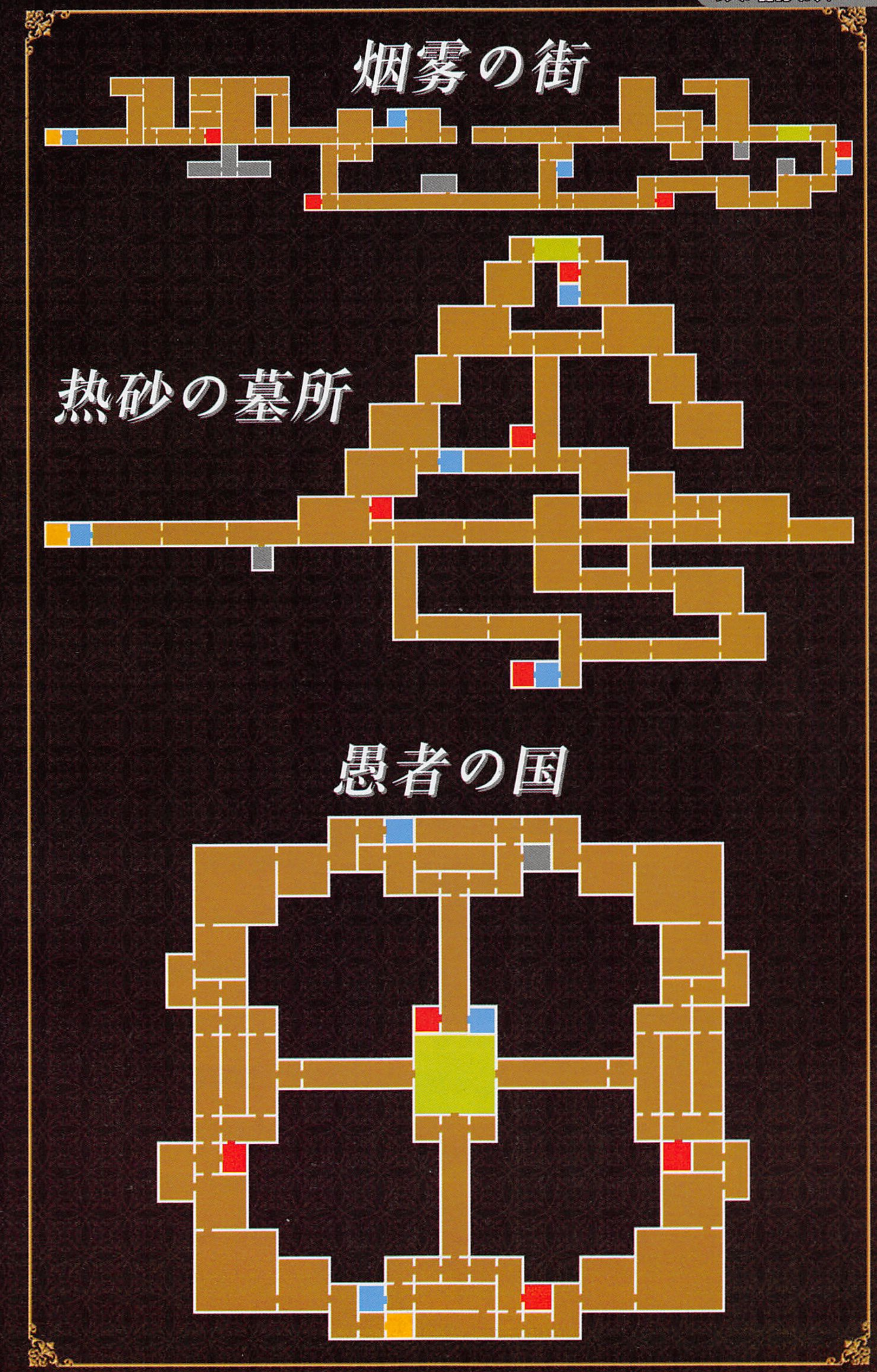
Portrait of Ruin™

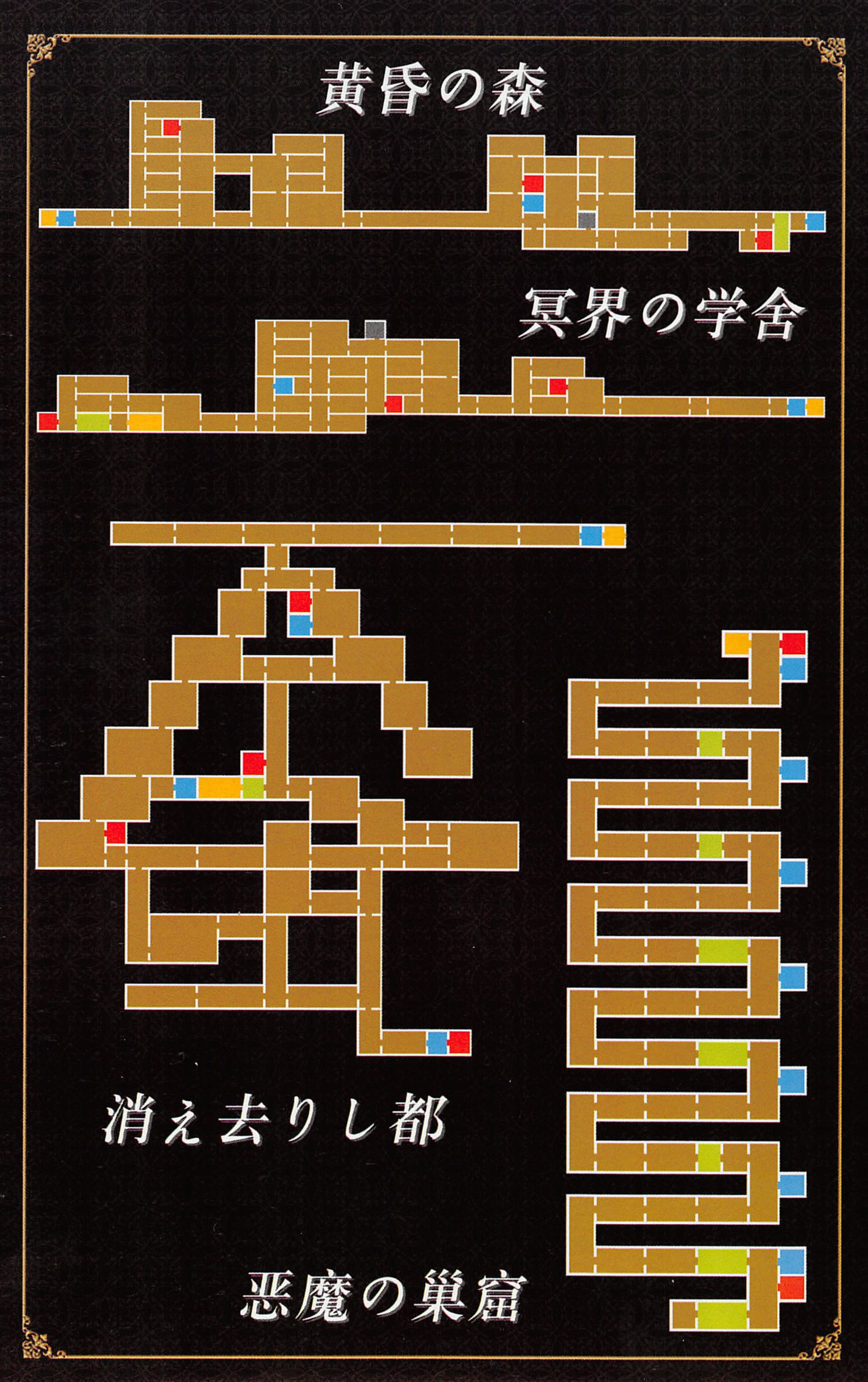
NDS	KONAMI	2006.11.16
	ACT	1–4人/5040日元
恶魔城 遗迹的肖像		512M

- 存储点
- 绘画
- 传送点
- BOSS房间
- 隐藏房间

恶魔城

冥界の学舎
焼け堕ちた楽园
消え去りし都
魔の13番街
黄昏の森
愚者の国
烟雾の街
热砂の墓所
悪魔の巣窟


烟雾の街
热砂の墓所
愚者の国


黄昏の森
冥界の学舎
消え去りし都
悪魔の巣窟


焼け堕ちた乐园
魔の13番街

系统介绍

基本操作	
←/→键	控制角色移动
↑键	作出造型动作
↓键	下蹲
Y键	攻击
B键	跳跃
X键	交换角色
A键	叫出同伴
L键	后紧急回避
R键	使用同伴的魔法/副武器
SELECT键	切换上屏地图/显示当前状态
START键	调出菜单

复合操作	
↓+A键	让副角色原地停留
↑+Y键	使用魔法/副武器
↑+X键	使用合体攻击
↑+L键	高跳
↓+B键	滑铲

以上部分操作需要取得相关的魔导器。

双人系统

双人系统是这次的最大亮点，也是不同于以往《恶魔城》的一点。按A键可以召唤出另外一个角色出现，再按一次可以让他消失，X键可以交换角色。在游戏中有很多地方需要两个人的操作，才可以解开谜题。在招出另外一个主角的时候，用触笔可以控制另外一个角色的移动。

魔法/副武器系统

本作中，夏洛特可以使用魔法，乔纳森可以使用副武器。使用魔法的时候需要一定的咏唱时间，咏唱的蓄力分为两段，第二段咏唱完毕后，魔法发挥出最大的威力，部分魔法完全咏唱后形态和攻击判定也会发生变化。副武器是《恶魔城》中吸血鬼猎人使用的一种类似魔法的攻击方式。本作中，副武器增加了熟练度，得到副武器后，用其打死一个敌人增加1点熟练度，如果装备一个增加熟练度的戒指，打死一个敌人增加2，装备两个的话增加4。熟练度未满的时候，随着熟练度的增加，副武器的攻击力也会增加。熟练度满的时候，副武器会发生变化。

用R键使用同伴的魔法或副武器时，魔法只能咏唱一级，而副武器不受影响。

游戏菜单说明

Equip：装备，更换主角们的武器、防具、魔法，按X键可以切换主角。

Use Item：使用道具。

Suspend：中断存档，在下次读取后会消失。

Config：设置游戏的按键以及声音大

Talk：两主角间的对话，多数是游戏中的技巧。

Relics：魔导器，设置魔导器的能力是否开启。

Guides：查阅各种资料。包括敌人图鉴、道具图鉴、技能和任务。

Map：可以查看所有地图，并且可以用那3支羽毛进行标记。

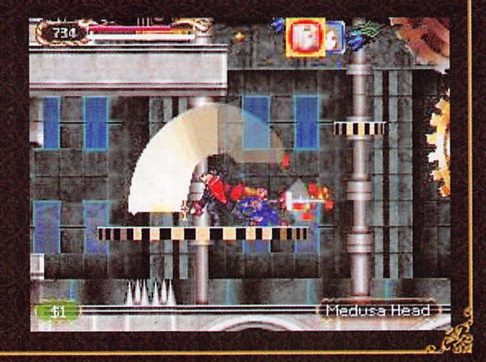
流程攻略

1944年，世界在一片混乱之中。全世界被第二次卷入到大战当中，掀起了不安与恐惧的狂潮。这场战争中生出无数充满怨念的灵魂，它们对人世间的怨恨呼唤着那座邪恶的城堡，一次次在历史中出现给人类带来灾难的魔王德拉克拉之城，人们称其为恶魔城。

神父文森特·多林奉教会之命在恶魔城前的树林等待着乔纳森·莫里斯的到来。由于在这座城中出现了德拉克拉的身影，所以教会认定这个城是恶魔城。教会想寻求手持“吸血鬼杀手”的人帮忙，乔纳森·莫里斯正是他们要寻找的人。攀谈过后，乔纳森和夏洛特告别了神父，先进入了城内。

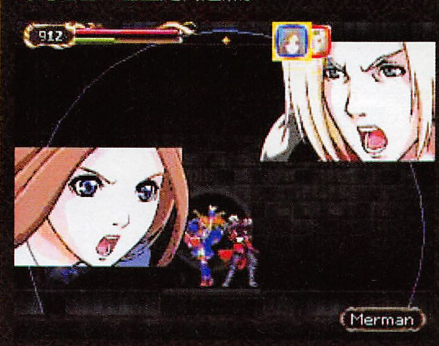
◆Entrance

城门入口附近得到切换同伴和召唤同伴的魔导器，在巨大的按钮上召唤同伴，利用两个



人的重量压下按钮放下城门。进入城后，在一个较长的走廊中有几个柱子，攻击裂开的部位可以将其打坏，中途会从后面出现巨兽，这是以后的一个BOSS，现在不可能打败它，只要继续打柱子，最后跳上最高的平台就行。

通过后右边是记录点，从左上的入口进入。通过走廊后会发现一个闪着光的石像，上面是让同伴停留原地的魔道器。得到后跳到石像上面，让夏洛特在原地停留，乔纳森跳下去推石像。推到可以跳到上面平台时，按X键切换人物，用夏洛特跳到上面。通过下一个走廊，进入到下一个场景，上面可以得到看敌人名字的魔道器，左上是传送点。



进入右下入口时发现一个幽灵，它虽然是幽灵形态，但在自己死的瞬间，用自己的魔法结界保护了自己的灵魂没有受到支配，但是也不能离开这房间。这个幽灵自称温德，和这个城的城主有不共戴天之愁，需要乔纳森和夏洛特的力量打倒城主，但由于自己不能离开这房间，所以要把生前会的技能和物品传给他们。

随后是温德给两人的修行，只要完成任务要求即可。第一个任务是“旅行准备”，要到神父那里买回复药和地图。完成任务后就可以使用滑铲了（下＋跳跃键）。这样的修行一共37个，以后的也是如此。

临走时，温德告诉两个人，德拉克拉实际上不是城主，支配这个城的是一个叫普洛涅尔的吸血鬼，是一个最近发现的吸血鬼，拥有绘画的魔力，城中有和他相关的画。

离开温德后，用滑铲进入到左下的入口，这就是普洛涅尔那拥有魔力的画。这种画实际上是产生了一个魔法空间，从外面单纯破坏是没有用的，即便破坏也会复原，只有进入到画中才能解除。

◆烟雾之街

在有矿车的地方，让一个人停留在扳手边上，另外一个人站在车中。换到扳手边上的人攻击扳手，然后立刻切换到车上的人。如果失败的话就切换场景重来。随后一直向右走，最后来到BOSS房间，途中可以得到直接使用同伴技能的魔导器。

BOSS战要点：BOSS共600HP，攻击方式4种。每个动作都很慢，直刺前会先向后退，不被撞到就行。跳起向地面攻击时可以用滑铲躲开。装上头后发出的攻击只要来回走动就可以避开。把头扔出去后的扩散攻击可以打掉。

打过BOSS后，突然出现一个名叫罗莱塔的吸血鬼少女，乔纳森正要攻击的时候，力量被抑制住了，鞭子没有挥出来。虽然不知道是什么原因导致，两人决定先离开这里。BOSS后的房间可以得到借助同伴肩膀弹跳的魔导器。老式马车边上可得到叫出同伴一起推东西的魔导器。`一定要在推的时候叫出来。

◆恶魔城

回到被巨兽撞过后的场景，借助同伴身上跳到右上入口（飘着魔导器的），随后得到按住Y键使鞭子垂下的魔导器。继续向前走就是BOSS战。

BOSS战要点：BOSS就是巨兽，HP800。建议在打BOSS前得到召唤骷髅扔骨头的魔法，对这种大型的怪物非常有效果。巨兽攻击比较单调，冲撞时在平台上跳跃即可。舌头可以蹲下躲避，吐血可以靠站位来避开。通过后右边的房间被铁块挡住，只能向下走，来到地下处刑场。

◆地下处刑场/服从の大阶段

地下处刑场没有BOSS，算是个过路的通道，可以得到女主角的冰魔法。通过这里后，到达服从の大阶段。

在进入服从の大阶段不久就见到了死神，从谈话中获知，死神对普洛涅尔的事情也不太了解。不过，作为德拉克拉的忠实仆人，他对普洛涅尔的事情也并不在意，讽刺了乔纳森几句后就离开了。随后走右边的长廊，到达BOSS房间。

BOSS战要点：这个在锅中类似史莱姆一样的BOSS很简单，首先把锅推到平台附近。攻击锅的人站在锅的外侧，另一个人站在平台上攻

击。乔纳森可以用大剑攻击，夏洛特可以用召唤骷髅的魔法攻击，或者落石魔法攻击。要注意的是，不要打BOSS发出的大型球状物，分散开后可能会被攻击到，而且攻击力比较高。

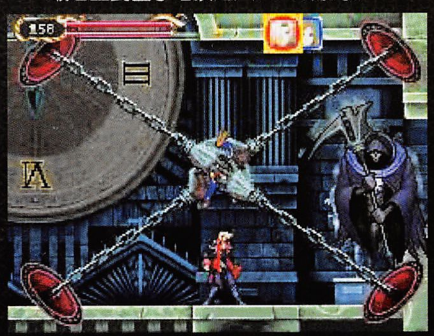
通过BOSS房间后得到两段跳的魔导器，然后继续向右边前进，到达下一个画。

◆热砂の墓所

埃及风格的一个场景。打完沙虫后，在原地不动会被陷下去。从下层走途中可以得到千把飞刀的合体攻击。

走到一个大厅的时候，突然传来了一阵冷笑，并说："能进入到我的画中，多少还是让人吃惊啊"。顺眼望去，一个中年男子身边带着两个少女，都是拥有吸血鬼的面色。这个人就是温德提到的普洛涅尔。从交谈中得知普洛涅尔没有让德拉克拉复活的意图，而且他也不希望德拉克拉复活，这样自己就能成为这个城堡的主人。

最后上到金字塔顶进入BOSS房间。



BOSS战要点：BOSS比较怕物理攻击，魔法攻击对她没有什么效果。她的攻击方式不多，前冲用丝巾攻击可以跳跃躲避。向后跳使用电球攻击时可以随着她前进，这样可以有攻击机会，如果感觉距离不行，就远离电球。她发出的旋风攻击是比较有威胁，而且比较难躲的，看她做出动作时就用两段跳回避。最后一个是魅惑，发出5个心型的飞行道具，攻击到乔纳森时会被操纵，并且攻击你，不过只要在发出这个后立刻换成夏洛特就可以避免了。

打败她后，向左走，得到的新魔导器可以推动更重的东西。然后就可以离开这里了。出了热砂の墓所，回到恶魔城中，继续向上走，利用新能力推动闪光的机关，来到刻死塔。

◆刻死塔

从传送点向右走可以到达BOSS房间。这次的BOSS是吸血鬼姐妹中的姐姐。

BOSS战要点：史黛拉的攻击方式不算多，但相对来讲比较强力，不过几种攻击都可以用跳跃或下蹲等躲避开。使用轻武器的比较简单，重武器要用后撤步取消硬直，尽量不要被地面上那奥义攻击到。

史黛拉战败后身体感觉异样，在罗莱塔到来前肤色也有了变化，罗莱塔赶到后把史黛拉带了回去。不过在她们离开的时候，从身上掉下来一个带有相片的挂饰。而更让人吃惊的是，挂饰的照片中除了姐妹两个外，还有温德。相信这一定和温德有什么联系，乔纳森和夏洛特准备去找他本人询问究竟。



◆Entrance

见到这个照片的温德，如今也不打算再隐瞒什么了，索性和两个人说开。他本名叫埃里克·里卡多，曾经是乔纳森的父亲——乔尼·莫里斯一起战斗的好友。史黛拉和罗莱塔是他的两个女儿，普洛涅尔并不是两个少女的父亲。普洛涅尔在第一次世界大战中失去了他的女儿，而后悲伤和愤怒使神秘的魔力觉醒，利用自己的力量成了吸血鬼。随后便夺走了埃里克的女儿。而他现在为了夺走全部东西发动了战争，并且要支配人类。

随后，乔纳森又向埃里克询问了引发"吸血鬼杀手"真正力量的方法，毕竟他是和父亲一起战斗过的人。埃里克告诉乔纳森，为了让莫里斯家的人操纵"吸血鬼杀手"，必须要借助里卡多家的力量。但是现在这种情况，自己是个幽灵形态，而自己的女儿被吸血鬼化了，目前来讲是不可能引发真正力量的。

最后，埃里克告诉了乔纳森，他父亲乔尼·

莫里斯真正死因。和德拉克拉对决时受到致命伤的说法是假的，真正的原因是，除了贝尔蒙特家以外的人，使用“吸血鬼杀手”真正力量的时候，作为代价，会减少寿命。里卡多家作为引发的关键，只有在必要的时候才能引发其真正的力量。乔纳森不能使用“吸血鬼杀手”的原因是乔尼为了不让他短命，没让他作为这条鞭子的继承人。

而解救两姐妹的办法就是用强力的净化魔法，不过这个概率是很小的。

离开埃里克，到打败史黛拉的房间后面，发现少了一个齿轮，铁门无法打开，现在只好去寻找这个齿轮。回到服从の大阶段，走到上层，进入愚者の国。



◆愚者の国

愚者之国是一个环形的迷宫，齿轮在中心部位，两侧的通道都不通，只能从最上面走到中心。进入BOSS房间前可以得到武器必杀技的魔导器，这个必杀技只对应乔纳森的武器。到达BOSS房间，得到齿轮后BOSS出现。

BOSS战要点： BOSS是我们熟悉的死人军团，这个大家伙的外壳一共分为几块。平时从上面不断掉死尸，所以尽量不要在下层待着，在周围的平台上拆它的外壳。拆外壳时比较有效率，而且比较节省的办法就是用召唤骷髅扔骨头的魔法，从上面向下扔后能给它多次伤害。全拆完后，内核有两种攻击方式。一种是放毒气，毒气是四条触手放出的，并且运动时先正转后反转。躲避起来比较简单，只要站在不放毒气的触手那里躲避就可以了，要注意的是尽量在下面平台躲避。最后一种攻击方式就是放激光了，躲避方法也是找空隙。

打败死人军团后就可以带着齿轮回到那个地方了。

◆刻死塔

放入齿轮后，铁门打开了。下一个场景中有上下两个摩托车，这里对于新手来说算是个难点了。当两个主角分别站在两辆车上时，两辆车就会开动，中途靠切换人物来控制人物下蹲或跳跃来躲避障碍。首先切到下面角色下蹲，然后立刻切换到上面角色下蹲，然后再切换到下面角色下蹲，最后切换到上面，遇到障碍前跳离摩托车，跳过障碍后再踩上车，最后就能顺利通过了。

经过水车传动的阶梯后，进入画中，到达黄昏之森。

◆黄昏の森

在黄昏之森中，需要推开发光的石碑，从地下才能找到正确的出路，最后在尽头找到BOSS房间，存储点在地下。

BOSS战要点： BOSS是一个蝾螈和青蛙的联体生物。攻击方式很少，主要就是吸水，然后发出扇形轨迹的水枪连射。可以向角度较小的位置连续跳跃进行躲避，如果觉得躲不开了，可以用莫里斯家的防御术进行防御。除此之外，还会向水面发射蝌蚪炸弹，攻击力很高，要及时破坏掉。BOSS换位置后仍然是这些攻击套路。

通过BOSS房间后可获得变身青蛙的魔法，能通过狭窄的地方。

◆刻死塔

返回刻死塔，从传送点右上方走，看到有狭窄通道的地方，使用青蛙魔法通过。在途中要小心我们又熟悉又讨厌的敌人——美杜沙脑袋。到达顶层后，与死神进行第一次对决。

死神看到乔纳森来到这里一点也不惊讶，并且已经知道了乔纳森和普洛涅尔见过面了。虽然死神和普洛涅尔没有任何关系，但由于他是德拉克拉的仆人，是希望德拉克拉复活的，在这里也必须要打败他。

BOSS战要点： 死神算目前遇到的几个敌人中最强的了。用铁链围成的四方形，让镰刀在里面弹来弹去，虽然死神不做任何的动作，但由于镰刀是不规则的运动，有些时候还是很难避开的。因此不要认为这时候有很多漏洞可以攻击，比较稳妥的办法是一边攻击铁链的节点，一边抽空对死神攻击，推荐使用暴风魔法。小镰刀可以打掉也可以回避，不会有太大

威胁。死神正常颜色的时候怕魔法攻击，一旦变成了白色，就对魔法免疫了，但是怕物理攻击。当他从四个方向放四条锁链抓你的时候，可以进行躲避，如果躲不掉了，就赶紧把另外一个同伴召唤出来攻击锁链，很快就可以断掉，不然将是个威力很大的攻击。

经过不断的攻击，乔纳森在不能使用鞭子的情况下打败了死神。死神为自己轻敌感到后悔，不过，这将成为他认真对付乔纳森的理由。

利用电梯来到左边的入口，进去后就是主の居城了。



BAD ENDING结局

在主の居城存储点对面的BOSS房间内，乔纳森和夏洛特再次见到两姐妹。在这里将两姐妹打倒后，普洛涅尔突然出现，并且阻拦乔纳森，他不想再次失去女儿了，为了这个他宁愿放弃掉这个城。最后带着两姐妹离开了恶魔城，这时恶魔城即将崩塌，乔纳森和夏洛特也逃出了恶魔城。

出了恶魔城，乔纳森和夏洛特正担心神父是否逃出来时，埃里克告诉两人神父没事。乔纳森为自己没有遵守和埃里克的约定感到悔恨。而埃里克也带着失望消失了。

GOOD ENDING

打败死神后，回到埃里克那里。乔纳森向他询问父亲是否知道“吸血鬼杀手”会减少寿命。埃里克告诉他，减少寿命的事实都是在打倒德拉克拉之后才知道的，但是通过魔法调查的结果，再对乔尼回复已经晚了。乔纳森终于知道了这些从没人和他说起的事情真相了。

进入神父文森特的房间时发现文森特没在房间内。正在这时文森特慌慌张张地跑了进来，并且告诉两人自己吸血鬼化了。由于完全吸血鬼化需要一定时间，所以现在还有希望变回人类。但要在吸血鬼化的初期使用净化魔法才可以，于是两个人答应神父去寻找净化魔法。

进化魔法在热砂の墓所有滚石的地方，变成青蛙从下面过去就可以获得。

对两姐妹使用净化魔法后，两姐妹从吸血鬼状态中解放了出来。史黛拉告诉两人，想打倒普洛涅尔就要破坏掉所有的画。两姐妹决定用魔力打开背后的门，并且可以帮乔纳森引发出“吸血鬼杀手”的能力，如果乔纳森有这觉悟后就来找她们进行仪式。

仪式是把最后一个贝尔蒙特的记忆进行具现化，胜利后鞭子就会认定所有者，这样“吸血鬼”杀手的真正力量就可以发挥出来了。

到姐妹背后的房间中，需要先打那四幅画才能解开中间画的封印。

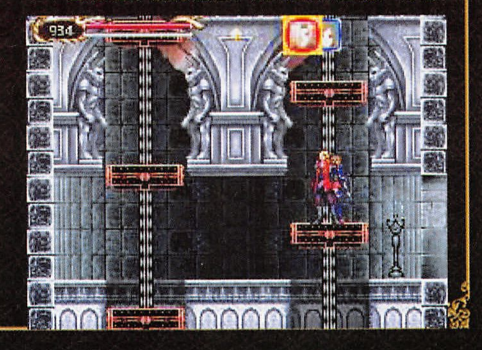
在冥界的学舍可以得到变成猫头鹰的魔法，用来飞行。

在消ぇ去りし都使用猫头鹰魔法可以在地下最左边的房间得到高跳。

打完4个BOSS，解除了中间画上的锁链后就要和普洛涅尔进行最终对决了，由于乔纳森和夏洛特把两姐妹成功进化，普洛涅尔开始疯狂起来。

BOSS战要点：普洛涅尔怕圣鞭，武器方面使用圣鞭就可以了。他的攻击方式很强，多数都是大面积型。画两笔血迹的时候一定要保证边缘有空位可以躲避，然后可以把他的笔迹打掉。放出类似幽灵的攻击时，大幽灵攻击要从两个之间的空位跳过去躲避，小的可以用武器或魔法打退，带有毒属性的五角比较难躲，只要找对空位就行，避免万一还是带着解毒药吧。在他变成画的时候也可以攻击他，攻击机会有很多的，不要贪多。

普洛涅尔被打倒后，死神突然出现，将他



一镰刀砍死。借助普洛涅尔绘画的魔力，德拉克拉还是复苏了，而且就在王座那里。利用普洛涅尔屋内的画，两人被传送到通往恶魔城最顶层的阶梯上。最后的BOSS德拉克拉就在顶层的屋子中。

BOSS战要点：这一战是德拉克拉和死神共同战斗，德拉克拉主要是地面攻击，使用火球和黑球进行攻击，一般情况下躲避这两种攻击都很容易，但是加上死神的空中骚扰就有点麻烦了。所以，在德拉克拉隐身出现的时候，尽量到他的身后去，这样只要避开死神的攻击，顺手攻击德拉克拉就可以了。德拉克拉中途会和死神进行合体攻击，第一次是死神发出很多小镰刀，然后德拉克拉把这些变成黑球，很难躲避。要点就是，死神发出镰刀的时候，用攻击面大的武器打掉镰刀，这样黑球的数量也会减少。另外一种攻击就是将镰刀拿在手中，发出大爆炸，这个招的威力可以秒人了。要点是迅速离开德拉克拉所在的一边，这样就能躲开攻击了。

打过这两人组合后，德拉克拉融合了死神的力量，化身为真祖德拉克拉。它的攻击很快，但每招都有先兆。飞空停顿的时候是要向地面砸，这时要向后退。双手放在胸前的时候是要发出膝撞，用滑铲可以避开。三向飞行的镰刀，第一下要跳起躲避，后两下在地上站着就可以了。最强的攻击是飞到背景中，用两个巨大的手合实攻击。应对方法是两个人一起攻击双手，出现一边松动的时候集中攻击松动的一边，如果怕失手，直接使用大威力的合体必杀也行，毕竟这个招的伤害非常高。

最后打败了德拉克拉，德拉克拉在阳光下化成了灰，而恶魔城也塌陷了。乔纳森和夏洛特以及两姐妹都安全的逃出了恶魔城。在城外，两姐妹终于见到了自己的父亲，埃里克圆了自己的心愿后也欣然的消失了。

最后的部分有一个小分支，就是关于净化神父的剧情。是否净化，会在最后的结局中体现，但影响不大。

隐藏要素

HARD模式：打通一遍后就可以选择，有几个最大等级限制。

SISTERS模式：GOOD ENDING完成后，新开存档开始游戏，出现SISTERS模式。可以使用姐妹两个闯恶魔城，操作方式是触笔。

RICHITER模式：GOOD ENDING中，完成解放圣鞭。最后可以使用里西特和幼年的玛丽亚。





主线剧情攻略

PSP	Rockstar	2006.10.17
	ACT	1人/39.99美元
横行霸道 罪恶都市故事	记忆容量800KB	

基本操作

步行状态	
摇杆	移动
方向键	
上	开始特殊任务
下	自由瞄准
左/右	切换武器和目标
○	攻击/开火
×	加速跑
□	跳跃
△	进入交通工具
L	视角/精确瞄准
R	锁定目标
Select	切换视角
Start	暂停

驾驶交通工具状态	
摇杆	车辆方向控制
方向键	
上	开始特殊任务
下	鸣喇叭
	左/右切换车内电台
○	攻击/开火
×	加速油门
□	挂档减速/倒车
△	离开交通工具
L	视角
R	手刹
Select	切换视角
Start	暂停

全主线剧情攻略

第一章

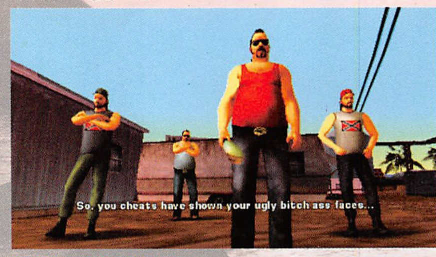
Jerry Martinez任务

■Soldier

Vic Vance来到军营向Jerry Martinez长官报到。Jerry让Vic去机场找个人，带某样东西回来。在门口Jerry交给Vic一个传呼机，交待任务发生变化会通知Vic。

赶赴机场见到了老板模样的接头人，他让Vic跟他去取东西。来到游艇上，老板交给Vic一个包裹。就在这时，远处水面飞快地驶来两艘游艇，上面的人向Vic所在游艇射击，显然他们是来夺物品的。游艇被攻击燃起了大火，那个老板和Vic不得不弃船，向岸上逃命游去。

刚到岸上Jerry发来了信息，他让Vic把东西带到自己的营房中。回到自己的营房，这里原来是存档点，还可以补充手枪子弹。一旁帐篷前可以恢复HP。

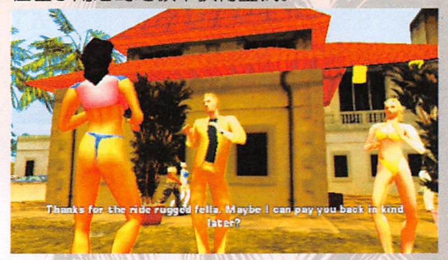


■Cleaning House

找到Jerry时他正在吸毒。原来他让Vic找的那人就是和他进行毒品交易的伙伴。当然，取回来的那个包裹就是毒品了。无奈的Jerry为了

钱接受了下个任务，去找一个Phil的人拿回贩卖武器的钱（Phil替Jerry贩卖武器）。交谈后出门驾驶摩托车来到打靶场找到Phil Cassidy。他说身上没钱，于是跟他去取钱。

来到他家门前，门口被几个墨西哥帮小弟把守住了。Vic不管那么多，将里外的人都干掉，在屋子角落的地板下获得金钱。



■Conduct Unbecoming

返回军营交差，来到Jerry办公室，谁知道这个家伙正在看色情片。看到得意之处，他竟然要求Vic去把演色情片的女人Mary带回来！临走Jerry交待可以去找Phil要什么礼物。

找到Phil，原来所谓的礼物就是去接色情片女演员的红色轿车。开着它去码头找Mary，结果却见到了另一个女人。她说Mary在某别墅参加Party，二话不说就上了车子，要求带她同去。

来到海边别墅，刚要把Mary带走，几个阔绰子弟拦住了去路。没办法，把他们打翻在地后，开车带走了Mary。

来到军营，刚进门就被长官挡住了。他发现了Vic藏在营房中的毒品，这时又发现车上"全身上下仅有一点点布料"的Mary，于是当即下令把Vic开除了！

身后的铁门关上了，Vic没想到自己的部队生涯这么快就结束了，一切都是拜Jerry所赐啊！谁知道这时传呼机发来一条消息："我有份工作给你，和一个住的地方，假如你需要的话！"，当然这正是Vic现在最需要的两样东西。

Phil Cassidy任务

■Cholo Victory

来到新家，然后到地图上标志P的位置。突然后面有人向Vic举起了散弹枪。原来是喝多了的Phil，一场虚惊过后，Phil要Vic去一个地方。

原来这家伙要去找墨西哥黑帮报仇，警察局和医院是黑帮小子们最常去的地方。幸好在警察局附近没发现黑帮。刚来到医院，Phil把头探出车外就向一辆汽车射击，结果车辆爆炸，这个倒霉的小子就被干掉了。Phil说要去把车修好，来到修理厂花了100美元修车，然后把Phil送回家。

Phil刚进屋子就发来信息说，他妹夫Marty要找Vic当作帮手。

■Boomshine Blowout

到屋子中找Phil，发现他喝多倒在了地上。担心墨西哥帮的报复，Vic答应和Phil一起去他放酒的仓库。谁知道仓库的大门似乎打开了，Phil摇摇晃晃地向大门走过去，Vic察觉到情况不对，但是为时已晚。一声巨大的声响传来，Phil被炸倒在地。当然这是墨西哥帮的报复行动。

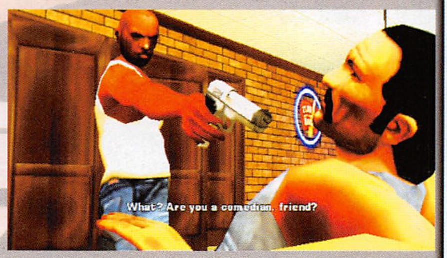
万幸的是炸药没能把酒桶全部引爆。视酒如命的Phil发现仓库深处还有4桶酒没有被炸掉，在这么危险的环境中还要开着货车把它们带走。Vic开着叉车，赶在爆炸前把酒运到了叉车上。Phil扔下Vic，开车把酒送到另外的地方。

■Truck Stop

回到Phil的住处找他，却发现Jerry也在这里。Vic向他发怒，但是由于工作的关系（Jerry给Phil工作，Phil给Vic工作），最后也不得不服从他的命令。

和Phil去抢军火，先到附近的旅店找到两名同伴。然后四人追赶卡车，几名同伴向车上的人射击，成功抢下军火。然后开车紧跟着卡车，保护Phil驾车回到仓库。

完成任务后，收到兄弟的消息，他想加入Vic组成二人组。



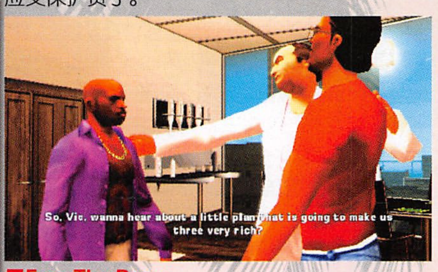
Marty J. Williams任务

■Shakedown

Vic来到Marty家的门外，正在和他老婆（Phil的妹妹）Louise交谈的时候，Marty开车回来了。跟着他去商店，路上交谈得知原来他

是收保护费的。来到商店，干掉外面的小混混。进入商店，正好有两个小混混在向老板要钱。解决他们后，Marty走了进来。

交谈后开车去下个地方收保护费，这个地方是墨西哥帮派管辖的，所以老板不肯给Marty钱。迫于无奈，Vic不得不动手把店里的东西砸了。干掉出来保护商店的打手，老板求饶着答应交保护费了。



■Fear The Repo

去找Marty要新的工作，来到他家，正好他老婆Louise在做健美操。谈了几句后，Marty从外面进来。他看到老婆穿着紧身衣和Vic在交谈后，非常气愤地对老婆破口大骂。没想到女人这次竟然还口，并且要收拾东西去她姐姐家。

Vic和Marty来到一个偏僻的地方，见到一个叫Hawk的人，这个任务是按要求偷几辆车。第一辆车很容易得手。第二辆车的车主见到Vic后，开着车就跑。朝他开枪，他就弃车跑掉了。但是，车辆有些损坏，必须去修理厂花钱修好。第三辆车也非常容易得手，只是距离有些远。得到三辆车后任务就完成了，这时Vic收到了Marty老婆Louise的消息："有时间，就过来吧！"看来她已经去了她姐姐家，但是这句话是什么意思呢？

■Waking The Neighbors

来到Marty家得到新任务，他要给干扰他生意的墨西哥帮一点颜色。得到他的手雷，要求炸掉3辆墨西哥帮货车。分别来到货车所在位置，干掉守卫的黑帮小喽罗，扔手雷炸掉货车。注意保持距离，否则车辆爆炸也会炸死Vic。

■O' Brothel Where Art Thou?

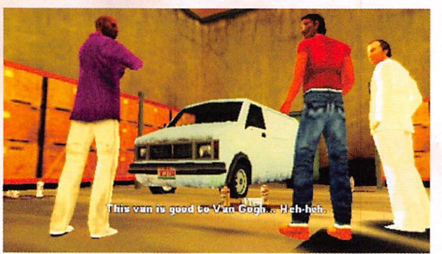
来到Marty家要新任务，这次他要开拓新行业。他要抢夺墨西哥黑帮地盘的一个妓院。来到Stonewall J's武器店，得到Marty准备好的散弹枪。拿着这把大枪干掉把守妓院的小喽罗，毁掉房子旁边的轿车，再把屋里的床砸了个稀巴烂，就把墨西哥帮清除了出去。然后Marty把这里买了下来。

■Got Protection?

Marty还有任务，所以继续去他那里。刚到门前，Marty和两个白人拿着酒瓶出来。他们嘲弄Vic，为了挣钱，Vic也不敢把事情弄僵，只得接受了任务。这次是墨西哥帮为了报复，去了Marty新开的那个妓院骚扰妓女。Vic的任务是教训教训他们。

开车来到妓院前，突然远处开来一辆跑车，车上射过来的子弹打在了Vic的汽车上。幸好Vic及时跑开，不然就没命了。跑车上的黑帮叫嚣着要干掉所有街头小姐，事不宜迟，赶紧去救她们。

开着房子后面的车，到三个地点把她们救上来，开回妓院就完成任务了。



Louise CassidyWilliams任务

■When Funday Comes

Louise发来消息已经很久了，所以就先去她那里吧！来到Louise的姐姐家，Louise正在给孩子喂牛奶，她抱怨自己的生活，Vic则用自己更惨淡的生活经历安慰她。最后二人决定出去找点乐子。

二人来到Marty家外围的开阔场地，这里有沙滩机车的四人赛。经过两圈的较量，Vic获得了第一，Louise玩得很高兴。最后Vic要求送她回家，被拒绝了。

■Takin' Out The White Trash

再次去找Louise，她自己坐在沙发上哭。原来是小孩用的东西忘在了Marty那里，她又不敢自己去拿。Vic决定带着她去拿，Louise破涕为笑。

二人刚到Marty住所，就被一大群小弟围了上来。在Louise的帮助下，将他们全部

干掉。Louise拿出了小孩的东西，Vic驾车把Louise送回了家。

Phil Cassidy任务2

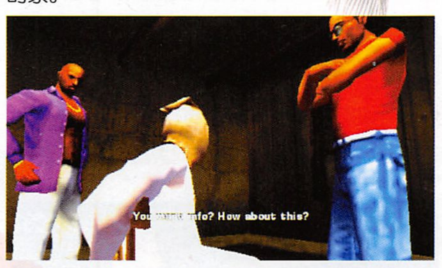
■Marked Men

Phil似乎又有任务了，所以去Phil那里看看。来到Phil处，那个人渣Jerry也在那里，一番冷嘲热讽之后，Phil和Vic相信了Jerry，答应接受检查仓库的任务。

Vic开着Phil的卡车去那里，由于后面有酒，所以不能过度碰撞。来到仓库等待二人的是一群手持武器的歹徒。原来中了Jerry的计，他想把Vic二人干掉。于是Vic驾车，Phil在后面利用酒瓶当武器，返回了Phil的地盘。

到家后Vic接到了Jerry发来的信息：你和Phil仍然在我的名单上，想活命就离开这里……Louise也发来了信息：你能过来吗？我们遇到Marty的麻烦了……

Vic当然不会离开这里，于是动身前往Louise的家。



Louise CassidyWilliams任务2

■D.I.V.O.R.C.E.

Louise不在屋里，只有一个肥胖的女人在大声哭喊。她就是Louise的姐姐，当得知来人是Vic的时候，她高兴了起来。原来Louise被Marty带走了，他说要对她进行惩罚。

去那个大片空地的区域找他，听到了Louise和Marty的争吵，然后Marty竟然把Louise带到妓院当妓女。事不宜迟，干掉他的两个手下后，赶紧开车跟上他。

来到妓院旁下车，一场激战中Marty倒在了Vic的枪下。Louise有些接受不了这个现实，居然对Vic非常生气。最后在Louise的指引下，Vic多了一个新的歇息地。

■To Victor, The Spoils

这里是个靠海的厂房，有很大的空地。屋子中的衣架上有一件新衣服。安顿下来后，Vic就去找Louise看看情况。

来到Louise家，她表示理解了Vic的话，并且为了过得更好，她想到了一个计划——让Vic把Marty的地盘收过来！Vic有些惊讶，但是女人说他有这个资格，不免让Vic心动了。Louise说先找几个小弟来帮忙，于是二人来到Sunshine附近找到两个帮手。

众人开车来到Marty的地盘，把他的残余手下杀了个措手不及。Louise这个时候则离开去拉拢更多的帮手。看来有这个女人帮忙，也许真能成就一番事业。

扫清几个地点的Marty残余后，Louise回来了。她对Vic大加赞赏，那两个帮手在一旁也随声附和。似乎真的到了大干一番事业的时候了。突然寻呼机响起，一个消息说机场有人在等，祝你愉快！

这个人会是谁呢？

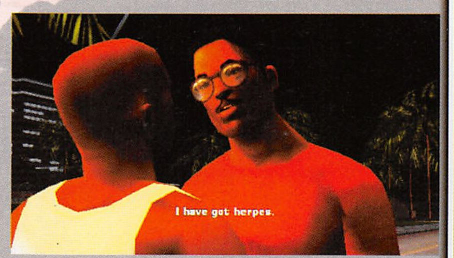
第二章

Lance Vince任务

■Jive Drive

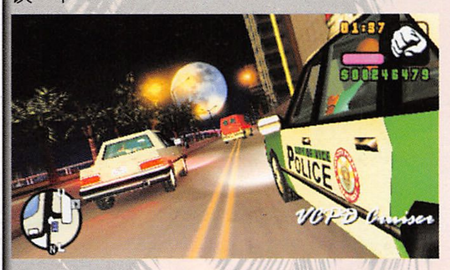
来到机场，除了一些行人之外Vic没看到什么特殊人。这时一个男人突然把脸靠近Vic，“哈哈，兄弟！”“Lance，你在这里干什么？”原来发消息的人就是Vic的弟弟Lance。正在交谈中一辆汽车开了过来，从车上下来两个人掏枪就向Vic兄弟二人开火。“这就是你安排的见面Party吗？”Lance还没有意识到情况的危机。蜂拥而来的敌人挡住了道路，Lance终于意识到了危险。由Lance驾车，Vic负责开火，一路跌跌撞撞，还飞跃了三个斜坡。最后二人命不该绝，跳出了敌人的陷阱。

车爆炸了，二人成功地逃到外面，但是等待



他俩的是三个方向包围而来的墨西哥黑帮打手。经过一场激烈的枪战，甚至惊动了大批警察，二人干掉了敌人驾车逃离出事地点。

Lance要求Vic把他送到一处高级旅店，原来Lance在旅店用Vic的名字记了帐。Vic就要回去的时候，传呼机收到一条消息，来自一个叫Umberto的人。“你反对Marty，那么我们可以谈一下……”



Louise Cassidy Williams任务3

■Hose The Hoes

来到Louise门口，她说刚得到消息称妓院着火了，小姐们还在里面。Vic着急地问有没有报火警，Louise说她知道哪里有消防车。

二人开着停在路边的消防车快速干掉妓院，这里已经快被烧光了。使用消防车救火，成功解救出了小姐。就在这时，Louise看到马路对面站着一个人。他是Marty的堂兄，放火烧妓院肯定是他干的。Vic追上去在屋顶将他干掉。

然后就是重建这个地盘了，可以重建妓院，也可以选择其他行业。

■Robbing The Cradle

再次来到Louise家，她似乎发生了什么事。见到Vic，她心烦意乱地说社会福利调查人员刚走，他们认为Louise不是称职的母亲，要把她的孩子带走。Louise害怕失去孩子，就派人追赶调查人员，要把他干掉。Vic说这样只能让事情变得更糟，于是Vic立即追赶派出的打手。

在路上干掉追赶的打手，然后用枪向社会福利人员的车辆射击，威胁他修改文件。当然那个福利人员早就吓得不成样子，这件事很容易就完成了。

Louise发来消息表示感谢，并且希望Vic不要把她当外人……

Umberto Robina任务

■Nice Package

下一步就该去找发信息的Umberto神秘人了。进入他的屋中，沙发上坐着一个古巴男人。这个人一上来说的话就把Vic激怒了，Vic拔出手枪指着他，但是他却若无其事地讲起了Marty。然后Umberto说为了证明Vic是个男人，让Vic去市中心拿个包裹。

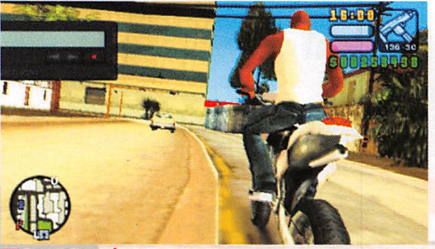
“我可不是你的邮递员，朋友！”“除非证明你有种，否则咱们没得谈！”

他这是在利用Vic，不过没有办法，还得去给他做任务。首先准备好轻机枪，因为要展开车上战斗。来到任务位置，这里有多个团伙在争夺包裹。如果被其他人夺去了包裹，继续追赶直到抢回来为止。然后迅速开到指定位置交差。

■Balls

再次来到Umberto家，他正和一个中年女人交谈。这个女人来调查Umberto父亲的福利问题，而Umberto则用言语挑逗女人。看到Vic进来，Umberto走了过来。这次的麻烦事还是出自Jerry手下，Umberto让Vic和两名手下去解决几伙小喽罗，自己则呆在家里……

分别来到城市中的几个位置，对付街头的小弟开车撞过去即可，干掉Jerry所有手下后把这两个手下送回Umberto家。



■Papi Don’t Screech

这次来到Umberto家，好像是他父亲出了什么事，Umberto正对着两个手下大哭。手下显得束手无策，从Umberto训斥他们的话语中得知，似乎手下没有管Umberto的父亲就赶了回来，而Jerry杀死了他。“上帝啊，我是孤儿了！”

Vic走过去表示抱歉，没想到旁边的一个手下说这件事还没发生呢，Umberto的父亲Alberto现在正在体育馆附近。Vic就更糊涂了：“为什么这个家伙哭成这个样子？”“因为我们看到墨西哥黑帮正往那个方向去了！”

原来这两个手下就是来通知Umberto这件事的，结果他一听就吓哭了。没想到这家伙还是个大孝子，但是也太没有气魄了吧！

Vic动身赶往体育馆营救Umberto的父亲。路上没有碰到墨西哥帮，顺利接到了Alberto。但是老男人说他每天都要去一家咖啡厅喝咖啡，并且要在下午1点15分（根据当时时间不同，这个时间也不相同）之前到那里。事儿真多！驾车前往咖啡厅的路上，老头子又说车不能开得太快，不然他的心脏受不了，他又没带药。于是碰到墨西哥帮拦截也只能绕道，终于来到了咖啡厅。



■Havana Good Time

Umberto在他的住处和手下讲道理："我问你，你是男人吗？""是的话就要有种！全身上下都是！"其实Umberto的目的是要报复墨西哥帮，给他们点颜色看看。他说的这些话也是在鼓舞手下士气。见到Vic进来，Umberto率领手下准备偷袭墨西哥帮的仓库。

不过首先要Vic亲自出马，干掉仓库的几个守卫。然后手下开着货车赶来，这时Vic负责保护手下搬运货物上车。敌人从多个方向赶来，使用威力最大的武器将他们一批批干掉。然后驾驶货车返回Umberto住处。路上会碰到赶来的墨西哥帮，如果装备了轻机枪，在车上向他们攻击会很容易打跑他们。回到Umberto住处，这个家伙正在门口迎接Vic。

Lance Vance任务2

■The Audition

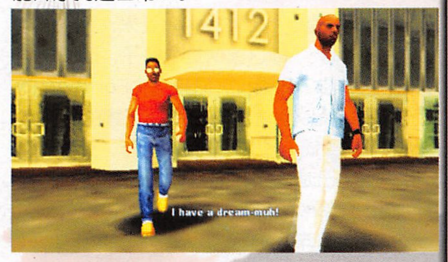
Vic来到1412旅店找兄弟Lance。见到Lance他正在和某人通话。Vic从他的话语中觉得有什么事情，在Vic的追问下，Lance说出了事实。原来是他联系上了一个人，能够给他带来快速发财的机会。按照Lance的说法，他是个"大玩家"，不费力就能搞到很多钱。所以Vic也动心了，但是还是担心会碰上什么麻烦。那个"大玩家"的名字叫做Forbes，他让Lance在汉堡屋等他电话。于是Vic兄弟赶了过去。

走进汉堡屋，Lance就接到了那个人的电话："东西藏在我汽车中。"看来"大玩家"要让Lance夺回他的车辆。

时间紧迫，二人要在6分钟内夺取车辆。正要出门，没想到几名持枪蒙面大汉破门而入。原来碰到劫匪了。Vic无奈地干掉这些小杂兵，门外却响起了警笛声。警察来得也太快了，二人来到外面，汉堡店已经被警车包围了。Vic兄弟二人狂奔向左侧不远处停着的车辆，直奔目的地。

来到空旷的南部港口，外面铁栅栏的门上锁了。二人驾驶摩托车从建筑旁的楼梯上去，利用建筑上方的斜坡，加速摩托车一下子从斜坡飞到里面的建筑上。从建筑上下来，干掉几个敌人，驾车加速从栅栏旁的斜坡飞跃栅栏，就这样抢到了汽车。

来到外面安全的地方，Lance把Vic赶了下来，他说Forbes只信任他，所以要一个人去见Forbes。这可把Vic气坏了，因为这一路上都是Vic的功劳。幸好附近有辆摩托车，无奈的Vic只能开摩托返回市区。



Bryan Forbes任务

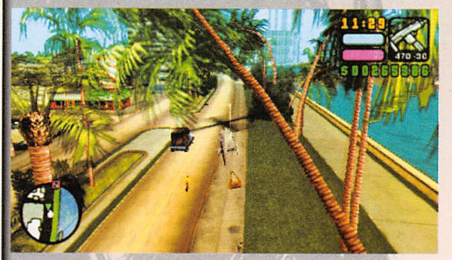
■Money for Nothing

终于见到了大玩家Forbes，他对Vic说有个赚钱的买卖，并且保证没有什么风险。Vic所要做的是当做诱饵吸引警察的注意，这个间隙他和Lance去拿东西。

三人来到车库开了一辆货车，然后前往目的地拿东西。进入停车场后，Forbes拿出喷漆桶，对里面的一辆货车喷漆，让它的样子和之前开进来的货车一样。这样一来，当Vic开着这辆车出去的时候，门口蹲点的警察就会上当。以为Vic载着东西逃跑，所以对他逮捕。而这时真正的"凶手"就可以大摇大摆的离开了。

Vic开着货车一直向南，警车和警用直升机在后面追赶。必须引诱他们一定时间，所以可

以在某些胡同里进行躲避。当Lance和Forbes顺利离开时，Vic要找到警星点，降低通缉指数后就完成了任务。



Lance Vance任务3

■Caught As An Act

完成吸引警察注意力的任务后，Vic准备去找Forbes，这时候接到了弟弟的信息：“我们的钱被扣下，不能再相信Forbes了。我们在体育馆见面。”

Vic来到体育馆的见面地点，没想到却见到了Forbes。他却是另一个说法：“Lance在胡说，不要相信他。”这时Lance赶来，突然拔枪指向Forbes。“你这家伙是个条子，你以为能糊弄我吗？你个混蛋！”原来这个Forbes真的是个警察，所以他才会想出引诱警察的办法！但是他说为了钱，他想和Lance合作，只是还没告诉他俩自己是警察，而且也没有抓他们的打算。愤怒的Lance还是开了枪，不过一枪射偏，Forbes趁机开车逃跑。

开车撞到他的车时，他开始向外撒钱。散落的钞票引来街上很多人的争抢，所以拦截他有一定难度。而且不能杀掉他，驾车把他挤到角落或者用车卡住他的汽车，最后将他活捉。

Bryan Forbes任务2

■Leap And Bound

Vic兄弟把Forbes抓住绑了起来，Vic出门到外面透口气，这时收到Enid姨妈的消息：你见到你瘾君子老妈了吗？她离家出走了。

难道老妈也来罪恶都市了吗？现在还管不了这个，Vic转身走进了屋子。既然Forbes是警察，那他肯定有些情报。这时经过Lance的训问，Forbes说了一个情报。有个商人要坐船来这里，他身上有钱和毒品。Lance决定去找这个商人，Vic则负责在后面接应。

Lance来到码头和商人见面，Vic则来到附近的一个楼房上使用望远镜观察情况。突然Lance被人打倒在地，并遭到别人的毒打。Vic赶紧跑过去营救，马上就要靠近时Lance被那人拖到了小汽艇上。

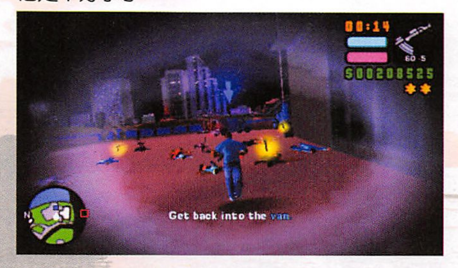
Vic驾车在海边大路上跟着汽艇前进，一直追到一艘大油轮旁。Vic开车利用斜坡飞上了油轮，干掉甲板上的多个敌人，在船仓中救出了Lance。当然不能白来一趟，Lance和Vic分头行动。Lance出船在外面找车接应，Vic则在船上寻找需要的包裹。分别找到4个包裹后，Vic来到岸边和Lance会合。Lance拿到包裹后立刻开车离开，再次把哥哥扔下不管。

■The Bum Deal

二人来找Forbes训话，这次Forbes说了另一个信息：有一批货要在某个酒吧交易。由于之前他的信息是可信的，所以Vic二人来到了那里。来到酒吧里面才知道，这里根本没有什么交易，而是摩托帮俱乐部。原来他俩中了Forbes的圈套，这里是仇人的地盘。Vic二人被强壮的摩托帮歹徒包围了。

Vic二人杀到门外，又被门外的匪徒包围，又是一场血战。最后二人终于返回了关押Forbes的门口，却见到Forbes逃了出来，骑着摩托车逃跑了。Vic兄弟二人开上车紧追不舍，最终Vic把Forbes干掉了。

把Lance送回旅店，Vic又收到了Enid姨妈的信息：“Lance告诉了我他在城市里做的事了，他是个好小子……”



Lance Vance任务4

■Snich Hitch

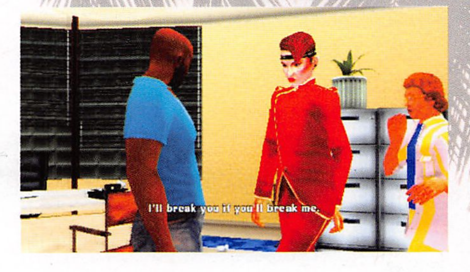
Vic到旅店找Lance，这个家伙又在打电话。恐怕他又要惹麻烦了，Vic对他大发雷霆。就在这时，一个长相丑陋的老女人和一个小伙从外面走了进来。原来这个女人就是Vic兄弟的母亲。她说她刚刚戒了毒，来找Vic兄弟，而跟着她的小伙是她的情人……

虽然她说她是他俩的母亲，但是兄弟二人都很讨厌她。于是Lance拉着Vic往外走，说要他陪着去机场见个朋友。Vic正好跟着他暂时离开他们的母亲。

这次Lance联系的人是一个生意不顺的商人，他手上有关于一批货的文件。Vic二人的目的是取得这个文件。

来到机场见到那个男人，谁知道他说Vic来晚了，文件已被别人拿走。拿走文件的人还没走远，应该就在飞机场。他有私人飞机，也有大批的保镖。Vic不管那么多，来到机场干掉一排手持机枪的保镖，Lance在飞机中找到了文件。就在这时，几辆摩托车从外面开来，显然也是冲着文件来的。Vic毫不犹豫地将他们干掉。

最后Vic主动让Lance快点滚蛋，因为他知



■From Zero To Hero

再次来到旅店找Lance，他见到Vic非常兴奋地说他又找到一个大“买卖”。Vic已经碰到了很多次麻烦，所以他不愿意再去碰毒品。但是当Lance说那批货是Jerry的时候，Vic就痛快地答应了。因为Vic要和Jerry算算老帐。

二人来到码头的仓库，Vic和Lance冲进去干掉所有手下后，一人驾驶一辆货车离开仓库。Lance在前面引路，Vic紧跟其后。路上有很多敌人开车拦截，由于货车的外表非常牢固，所以横冲直撞地一路前进。来到东岛大桥时，没想到警方在桥上拦截，甚至动用了武装直升机。看准炸弹的下落地点，左右移动货车冲过了大桥。通缉指数上升到了4星，不过依靠牢固的货车，二人终于撞翻多辆警车逃到了目的地。

这样东岛大桥开放，两岛就连通了。这时Louise发来消息：Lance跟我说你发财了，这是不是意味着你以后不来看我了？

第三章

Lance Vance任务5

■Brown Of The Dead

Vic来到Lance公寓用电话，发现这家伙竟然人模狗样的穿上了西装。Vic把电话打给Jerry：“Jerry，你知道被人玩的滋味了吧？”“你把我们都玩了！那批货是Mendez兄弟的，我只负责运输。现在我们都在Mendez兄弟的黑名单上了，我们都等死吧！我要去做证人，我要毁了你和你的兄弟，还有Mendez……节日快乐！”Jerry恶毒地说道。

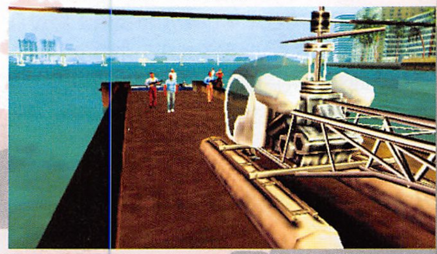
Mendez是东岛最大的黑势力老大，Lance却并不担心。他说只要有钱，什么事都能摆平。“我找到一个买家，我们去见他吧！”

来到最北方的商场，这里正在拍电影。Lance去找那个买主，这段时间Vic替一个演员拍几个镜头。第一个电影片段是使用散弹枪干掉四周围上来的丧尸，第二个片段是在商店门前用日本刀砍走过来的丧尸。这两个任务Vic都轻松地完成了。

这时候Lance回来了。他说生意谈妥了，要Vic和他一起回去取“货”。二人回到旅馆，高兴地叫妈妈，想让她也高兴一下。结果发现妈妈不在屋里，并且毒品也不见了。

“现在我们怎么办？”“等等，让我想想，也许我们可以向Mendez解释……”“对，我保证等我们被撕碎喂狗的时候，他们更容易理解。”Vic实在受不了了，指着Lance大骂：“解决了这件事后，我就杀了你！”

出来后收到导演的消息说如果想卖毒品，可以去电影公司找Reni问问。



■Blitzkrieg

（必须要有5个地产，才会发生这段情节。）收到Lance消息：“你最好快点好起来……”不知道这个家伙怎么样的，Vic还是觉得应该会去找他。

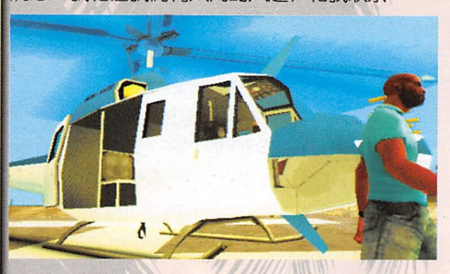
一进房间Lance似乎在抽泣，原来他也在担心得罪Mendez这件事。交谈得知，原来他之前接到了Mendez兄弟的电话，Mendez兄弟说并不让Lance他俩死，而是要对他俩进行惩罚。

这时电话响了起来，Lance从电话中得知Mendez的手下开始袭击他俩的地盘。没想到Mendez速度这么快，听到这个消息Vic非常生气，

大骂都是Lance的错。Lance这次被激怒了，抄起枪开车向Mendez袭击的方向冲去。

Vic驾车赶到出事地点，Lance大骂着向匪徒疯狂射击，和他共同作战消灭两个方向而来的敌人。虽然干掉了前来骚扰的敌人，但是以后的日子会怎么样，二人不禁担忧起来。

就在恢复受损的建筑的时候，Mendez发来了消息：我相信我们有共同的兴趣，和我联系……



Reni Wassulmaier任务

■Accidents Will Happen

还记得导演的消息吗？Vic决定去找Reni询问演电影的事情。来到北方小岛上，找到Reni。没想到这个家伙是个变态，最后竟然抱住了Vic。拨迫不得已Vic只能接受了他的要求，去开特技车。

开车对于闯荡江湖已久的Vic来说，是非常简单的事。跟着红色标志前进就可以增加时间，红色圆柱标志中有箭头指示拐弯的方向，撞毁迎面而来的红车可以增加特技值。经过几个斜坡弹跳，最后Vic完美地把车冲进了大楼。

Reni对Vic的表现赞不绝口，并表示以后会和Vic进行更多的交易。

Armando&Diego Mendez任务

■The Mugshot Longshot

该解决Mendez兄弟的恩怨了。他们住在Reni那个小岛的另一侧。来到Mendez别墅中见到了Mendez兄弟。和Vic，Lance一样，Armando和Diego也是亲兄弟。他们问Vic二人是愿意死还是愿意和他们合作，Vic当然选择合作。

“我们是合作伙伴了，到底是谁拿走了我们的货？”Vic当然不能说是老妈了，而Lance毫不犹豫地说是Jerry干的。Armando有些吃惊，要Lance拿出证据。

从屋里出来，Vic生气地说：“我们怎么让他们以为Jerry Martinez是幕后黑手呢？”

“Jerry现在去联邦做证人，所以我们只要照几张他和联邦探员在一起的照片，甚至可以诬陷他是Forbes那样的卧底警察……”这真是个好主意，于是Vic动身去拍Jerry和联邦探员在一起的照片，然后去拿Forbes的警员ID。

偷拍照片的时候不要离得太近，开车跟踪的时候也要保持不近不远的距离。两次拍照后，注意走小路躲避警察的通缉，来到以前的地方得到Forbes的警员ID后，赶往印刷厂。

见到Vic成功取得了这两样东西，Lance开始把它们进行加工，把Forbes的警员ID证伪造成Jerry……

■Hostile Takeover

来到Mendez兄弟处，Mendez相信了所谓的“证据”。其实Mendez兄弟对Vic并没有什么友情，只是想利用他为自己服务。当然，在这种局势下Vic想拒绝也不行了，他别无选择，只能再次当别人的走狗。

按照要求来到摩托帮的地盘，消灭了大部分的匪徒后，有几个骑上摩托逃走了。Vic也骑上摩托，使用轻机枪在后面追赶，终于把他们斩尽杀绝。

这时Lance发来了信息：赶紧离开这里，哥！

■Unfriendly Competition

去找Mendez兄弟，谈论了一番哲学后，Mendez兄弟交给Vic新的任务，去干掉来这里贩毒的同行。按照Mendez兄弟的话说，来这里贩毒就是向Mendez兄弟的挑衅，是对他俩的侮辱。在一个别墅干掉几个敌人后，收到了Armando的消息说头目在海滨别墅享受。Vic赶到别墅闯了进去，没想到这里的泳装美女全部掏出了重型武器，Vic面临了一场血战。消灭所有敌人后，毒枭头目开着沙滩四驱车逃跑，Vic驾车在后面追赶将他干掉了。

任务解说：这个任务是目前为止难度最高的任务。来到别墅后，泳装美女的数量非常多，火力极猛。所以要提前去武器店买好强力武器。强烈建议购买狙击枪，在后期头目逃跑的时候，直接站在别墅泳池旁的跳台最高处，用狙击枪将头目干掉。

■High Wire

再到Mendez兄弟住处，他们说这次遇到了麻烦——警察截获了我们的货物。Mendez兄弟

威胁Vic说，如果不把货物抢回来，就把货物栽赃到Vic身上。在这种情况下，Vic只能听从别人摆布了。

毒品被扣押在一个地方，并且警方正在把毒品往警察局里运。按照Mendez的吩咐，Vic来到指定地点见到Mendez的手下Muy Bien，然后钻进了准备好的直升飞机。抢取货物的方法是利用直升机下方悬挂的大型磁铁把货箱吸上来，然后运回安全地方。

第一个货箱很容易吊了回来，就在这时Muy通话说警察把另一个货箱运走了。于是Vic急忙驾驶直升机追赶警方的货车，在它回到警局前把货箱从车上吊走。眼看任务就要完成了，Muy通话说他被摩托帮追杀，快要死了。于是，Vic驾驶直升机向他赶去。像前面一样，用磁铁把他的车也吊上来，运送到安全地方。

任务解说：这个任务的难度也非常高。主要是控制直升机需要一定的技巧：按×键上升时，按上键会出现倾角，飞行速度加快。前两个吊货箱任务比较容易完成，最难的是第三个。驾驶直升机在后面追赶汽车的话，非常难追上，并且容易撞毁。建议直接开到最东侧大道上，然后降到低空等待Muy的汽车经过，看准时机将其吊起。

Lance Vance任务6

■Turn On, Tune In, Bug Out

来到Lance住处，这个家伙正钻到沙发底下找东西。“起来，Lance，你在搞什么？”“嘘……”“别把我当小孩子。”“嘘……”“你他妈的别嘘了好不好？”“别出声！”“哈哈，你连自己都照顾不好，还来管我？”“你就不能闭嘴吗？你这个愚蠢的猩猩！这里被窃听了，缉毒局正在监视我们！这下你满意了吗？”Lance大叫起来。显然这次是Vic太冒失了。为了切断窃听，Vic决定把警察局的接收天线全部毁掉。

任务解说：首先到前面不远处的武器店购买火箭筒，然后驾驶飞机分别来到三个警察局屋顶，炸掉天线。每炸一个天线就会增加1星通缉。当毁掉最后两个天线时，通缉就上升到5星了。这时需要找到降低通缉的警徽，这也是这个任务比较麻烦的地方。通缉解除后任务就完成了。

Reni Wassulmaier任务2

■The Colonel's Coke

来到Reni办公室，这个恶心的家伙交给Vic新的工作来源。他介绍给Vic一个名叫Gonzalez的人。来到碰头地点，见到了Gonzalez。他让Vic保护他护送一批货。Vic驾驶武装直升机，两个小弟控制飞机的机枪，在货船后面进行护送。干掉了一批批追来的敌人，再干掉敌人的直升机，Vic把货船安全送到了目的地。



■Kill Phil

来到Reni办公室，这次Vic的任务是接一个大明星。和Barry来到指定位置取得加长轿车，然后来到见面地点。不久空中飞来一辆直升机，大明星从飞机上下来。就在这时，赶来两辆汽车，从上面下来一群人持枪向这个人射击。

Vic干掉这群敌人后，和大明星见面。原来他就是大名鼎鼎的Phil Collins，这里不是讲话的地方，Phil让Vic把他送到旅馆。路上敌人又驾车追了上来，最后好不容易回到了旅店。

这时Gonzalez发来了消息：Vic，我的朋友，来见我吧！

■Say Cheese

来到Reni处，这次接到了拍动作片的任务。来到门外海边，在限定时间内，驾驶水上摩托跟着海上的指示光标向前开，每次通过一个光柱会增加一些时间。注意加速冲上斜坡跳台，最后利用斜坡冲到了岸上。

第二段是驾驶摩托车的镜头。这里就简单多了，开着摩托来到尽头完成任务。

Gonzales任务

■Homes On The Range

还记得Gonzalez发来的消息吗？干完电影厂的任务后，Vic决定去找Gonzalez。来到他的豪华别墅，Gonzalez让Vic和他打高尔夫球。打法非常简单，按×键移动下方横条，移动到绿色区域时再按一次×键。确定两次力量后，成功

击中目标。（目标是绑在靶子上的一个人，应该就是前面任务中他所说的叛徒。）

离开了高尔夫球场的时候，LANCE发来信息：哥，小心被人暗算！有消息说Jerry已经不受联邦调查局的保护了。



■Purple Haze

Vic再次去找Gonzalez。Gonzalez说他从老板那里偷了一批货。他让Vic把货带到Wahington地区进行交易。Vic找到藏在建筑缝隙中的货车，正当Vic要把它开到指定地点时，从一侧开来一辆大卡车，把Vic的车撞翻在地。Vic在昏迷中听到有人说话，他们是专门来抢这批货的，要把货运到Starfish派对交易。

醒来后的Vic眼前一片恍惚，走路也摇摇晃晃，显然是大脑受到的撞击造成的。这时接到Gonzalez的消息，Vic用路旁的供用电话给他回话。得知货被抢了，Gonzalez勃然大怒。他说他已经联系好了买主，所以要Vic抢回货，干掉抢货的杂碎。并在买主离开之前，回来交货。

Vic摇摇晃晃地开着车来到Starfish别墅，来到里面干掉聚会的人，然后把货车开了回来。

Lance Vance任务7

■Taking The Fall

去旅馆找Lance，刚进屋见到他又再打电话。Lance说摩托帮是抢货物的小偷，让Vic和他去找摩托帮算账。不过他说话含含糊糊，似乎也不能确定是摩托帮干的。Vic看出了这点，而Lance说不如去证实一下。Lance早就准备好了一架直升机。他负责在后面开火，Vic负责驾驶。

来到摩托帮的地盘，消灭路上的一伙摩托帮后，在不远处的工地上还有他们的身影。围着工地大楼飞行，Lance干掉了多数摩托帮匪。但是在交战快要结束的时候，直升机被一个悍匪的机枪打中要害。Lance大叫一声就掉了下去。飞机快要爆炸，Vic也只能跳了下去。

干掉工地上的摩托帮匪后，Vic在里面找到了Lance。他们没有找到被偷的东西，Lance骑了辆摩托车飞奔而去。这时Mendez兄弟发来消息：我们的货还没找到，别和我们耍花招，快把事情解决！

任务解说：驾驶直升机时，右侧上方代表直升机受损度，下方代表Lance的平衡。平衡槽满值的时候，Lance才能进行最准确的射击。

■White Lies

来到Lance处，Vic见到了惊人的一幕。Lance吸了毒，那个女人Louise也在他这里，并且Louise也吸了毒。“Louise，这是怎么回事？”Vic恼羞成怒，Louise和Vic争吵起来。Lance失去理智地从屋里抱出一堆毒品，从Vic身边跑了出去。

“听着，这是我的白粉，我爱怎样就怎样！”Lance说着爬上了直升机向海上开去。Vic驾驶海滩上的气垫船紧随其后。Lance在直升机上往下扔白粉包，Vic在后面尽可能地捡起。

任务解说：驾驶气垫船的操作非常难，所以只能多练习，掌握手感。白粉包丢失到一定数量任务就会结束。一定要跟住了直升机，尽量少丢白粉包。

■Where It Hurts Most

Vic来公寓找Lance。结果电话响起，Louise从电话中告诉Vic，是他误会了，她和Lance只是普通朋友。并且告诉Vic说Jerry的手下在跟踪她。Vic赶到Louise住的地方，结果却来晚了一步，Louise被人带走了。Vic追赶带走Louise的三辆车，但是三辆车却分开了。Vic要在Louise被杀死前赶到。

终于找到了Louise所在的车辆，这时她已经陷入昏迷状态。Vic赶紧把她送到了医院。

任务解说：这个任务的时间比较短，3辆车所在的位置都很偏僻，不容易进去。建议到中间那辆车附近的厂房空地上找到直升机，驾驶直升机在这3辆车上方飞过即可知道Louise是否在这里。

刚要离开时，Jerry发来消息说他是不会放过Louise的。

Reni Wassulmaier任务3

■Kill Phil任务2

来到小岛找Reni，谁知道Phil和Barry和他在一起。他们正在交谈的时候，Vic走了进来。看来Phil演出前的准备已经做的差不多了，Barry让Vic去演出现场查看一下安全问题。

Vic驾车来到体育馆，刚一进门就看到一个匪徒杀死了一名保安。看来这里出现了情况，而Phil的演出是5点半开始。Vic的任务是在5点半前清除这里的“闲杂人等”。

由于体育馆的面积很大，所以要在5点半前步行一圈几乎是不可能的。幸好靠墙有辆自行车，Vic骑上车子一路清除匪徒。在最后一名匪徒身上发现了一把钥匙卡，Vic用钥匙打开地下室，看到了一群正在安置炸弹的家伙。Vic将他们全部干掉，在限时内完美地完成了任务。

Barry和Phil按时赶来，而Reni发来了一条信息说有个叫Richardo Diaz的人要见见Vic。

Ricardo Diaz任务

■Steal The Deal

接下来Vic去找Reni介绍的Richardo Diaz，在Starfish的一幢豪华别墅中Vic见到了他。正在交谈中，Lance从里面走了出来。二人接受了Richardo的任务，去抢回Gonzalez藏起来的毒品。但是城市这么大，从哪里找起啊！还是Lance的经验丰富，根据他的经验，Gonzalez的手下很可能在脱衣舞舞厅。于是二人在舞厅外监视着动静。

一段时间之后，终于有个Gonzalez的手下出现了。Vic驾车保持一定的车距跟踪他，然后开着水上摩托艇继续跟踪，就来到了海上平台。解决把守的匪徒后，顺利地抢回了快艇上的货物。

■The Exchange

来到Richardo处得到新的任务，他要把毒品换成威力强劲的武器。Vic的任务是把毒品运到制定地点进行交易。和一个同伴来到交易地点，和对方见面。正在这时，一声枪响，一起来的同伴被击中倒地。原来四周的楼上潜伏了很多狙击手。

Vic抄起地上的狙击枪，在自己人被杀光前干掉了所有狙击手。然后顺利进行交易，获得了武器。驾驶装载武器的货车返回的途中，会遇到很多敌人的拦截。先干掉两辆敌车，再上货车沿着大路快速前进，返回了Richardo的住处。

任务解说：建议走上方经过Prawn island、Vice Point那边绕远回去，那里的敌人会少很多。

Gonzalez任务2

■Farewell To Arms

来到Diaz的别墅，Gonzalez也在他这里。Gonzalez已经服从了Diaz，答应他以后的货都要经过他的手。Gonzalez交给了Vic新任务，让他护送Gonzalez去机场。

护送Gonzalez的飞机起飞，Vic收到了Mendez兄弟的消息，让Vic过去找他们谈谈。

任务解说：这个任务都是在直升机上射击，按住L键稳定准星移动。保护车辆前进时，优先射击近处的敌人。



Armando&Diego Mendez任务2

■Burning Bridges

接着就去找Mendez兄弟吧。Vic和Lance一起来找另外一对兄弟。Mendez兄弟威胁说要Vic放弃产权。当然Vic和Lance是不会同意的，四人争论的时候，Mendez的手下偷袭了他俩。

醒来后Vic发现自己在一个工厂里，并且Lance被机器喷出的火焰困在另一侧。二人都遭到Mendez手下的攻击。

Vic找到武器和防弹衣，干掉敌人后，来到Lance一侧破坏三个机器轮盘，工厂即将爆炸。Vic骑着摩托车，带着Lance在爆炸前冲出了工厂。

Lance Vance任务8

■Blitzkrieg Strike Again

来到Lance住处，Phil拿着两把微冲高兴地比划着。Vic不知道怎么回事，Lance和Umberto从外面走了进来。交谈得知原来是Mendez的手下正在攻击Vic的地盘。Lance找来人马准备过去战斗，这次他终于得到了Vic的夸奖。

众人分头行动，Vic和Lance赶到出事地

点，Umberto和Phil则一起行动。在限定时间内来到三个地方，把Mendez的手下全部干掉。两拨人马会合后，决定把战火延伸到Mendez的家门口。

Reni发来消息说她需要Vic，让他过去一趟……

■Lost&Found

先不去管Reni那个人妖，Vic来到Lance住处。Lance说他又有了笔买卖，但是他提到Jerry来电话说要去医院“拜访”Louise。Vic担心Louise的安全，决定先去医院营救她。

来到医院，Jerry的人还没有赶来。带Louise乘坐楼顶上的直升机去找Lance。Lance被困在楼上，30秒钟内把他接上直升机。然后Vic驾驶直升机飞到海边追杀三艘游艇，和前面的任务一样，Lance再次过足了射击瘾。

Reni Wassulmaier任务4

■So Long Schlong

还记得Reni发来的信息吧，Vic现在该能去那里了。原来Reni发消息的目的是让Vic过来救他，Mendez兄弟把目标也指向了他。要杀Reni的原因是Reni把Vic介绍给了Ricardo Diaz。

Mendez的手下大量赶到了Reni所在的电影厂，Vic首要任务是不让他们冲进来。干掉几个方向赶到的匪徒，收到了Reni呼救的信息。他在某个俱乐部附近被敌人包围了，情况非常危急。在他没有被杀死前，Vic赶到了那里。救出Reni后，路上同样遭到了很多敌人的拦截，最终Vic开车把受伤的Reni送到了医院。

Ricardo Diaz任务2

■Domo Arigato Domestoboto

来到Ricardo Diaz住处，Vic见到Lance也在这里。Lance说他找Ricardo借了钱，所以为了还钱，Vic不得不按照Ricardo的吩咐去做。Ricardo让Vic摧毁他欠Armando Mendez的所有债券。于是Vic又得为别人跑腿了。

来到Mendez公寓附近，一个男人接应Vic。他说他已经控制了Mendez家的工作机器人，Vic可以操作机器人完成毁掉债券的任务，而不用亲自进入。

任务解说：控制机器人的方式和开车一样：×键前进，□键后退。L/R键的作用是切换机器人手臂的工具。Mendez吩咐机器人做什么的时候，就要按照他说的去做。工作的间隙来到1楼，找到保险箱。使用探测仪器找保险箱，密码输入方式是按照颜色判断，红色表示数字错误，蓝色表示数字位置不对，绿色表示数字和位置都对。密码是8423。

Reni Wassulmaier任务5

■In The Air Tonight

来到Reni的电影厂，Phil和Barry也在这里。交谈后 Reni让Vic把他送到机场。Vic把Reni顺利送到了机场，为了活命Reni就这样离开了罪恶都市。他决定去欧洲发展色情电影事业……

送走了Reni，Vic赶去Phil的演唱会现场。来到这里Phil已经上场了，Barry认为Giorgio肯定回来捣乱。这时舞台上方灯具上有人影晃动，Vic就来到了上面。原来这些匪徒计划把舞台上的灯具锯下来砸死Phil。Vic在上面干掉多个匪徒保证了演唱会圆满结束。

Lance Vance任务9

■Light My Pyre

Louise不见了，Lance怀疑她拿走了自己的东西。因为他了解她，知道她的毒瘾很大。从Louise的姐妹得知，Louise被Mendez抓走了。Lance本不想去，Vic威胁他说到不去就要杀人。这话激怒了Lance，他发疯一样骑着摩托车冲向敌人。

Vic和Lance二人干掉路上赶来的敌方汽车，最终来到了Armando Mendez的住处。来到屋里，Armando手持火焰喷火器走了出来，等待Vic的是一场硬仗。

Vic干掉了Armando，在屋里见到奄奄一息的Louise。她知道自己不行了，让Vic把她的孩子交给Mary Jo来照顾，说完咽下了最后一口气。

离开伤心之地的Vic收到了Ricardo Diaz的消息，他知道了Mendez的消息。

Ricardo Diaz任务3

■Over The Top

Vic来找Ricardo。他说Vic该为Louise报仇了，并且他得到一个消息，说军队中送来一架新型武装直升机。Vic觉得这是个好机会，把飞机偷来攻击Mendez。

Vic找到老朋友Phil Cassidy，路上遇到了Mendez埋伏的拦截车。来到Phil的海边仓库，Phil答应了Vic的恳求。他去当诱饵分散军队的注意力，Vic趁机偷取直升机。Phil提供了一辆载酒的货车，路上Vic告诉了Phil他妹妹Louise已经死

了的消息。Phil表面镇定，来到军队门口时，他加快了汽车速度，然后飞身跳下汽车，看着燃起的火焰，站在地上的Phil大叫妹妹Lousie的名字……

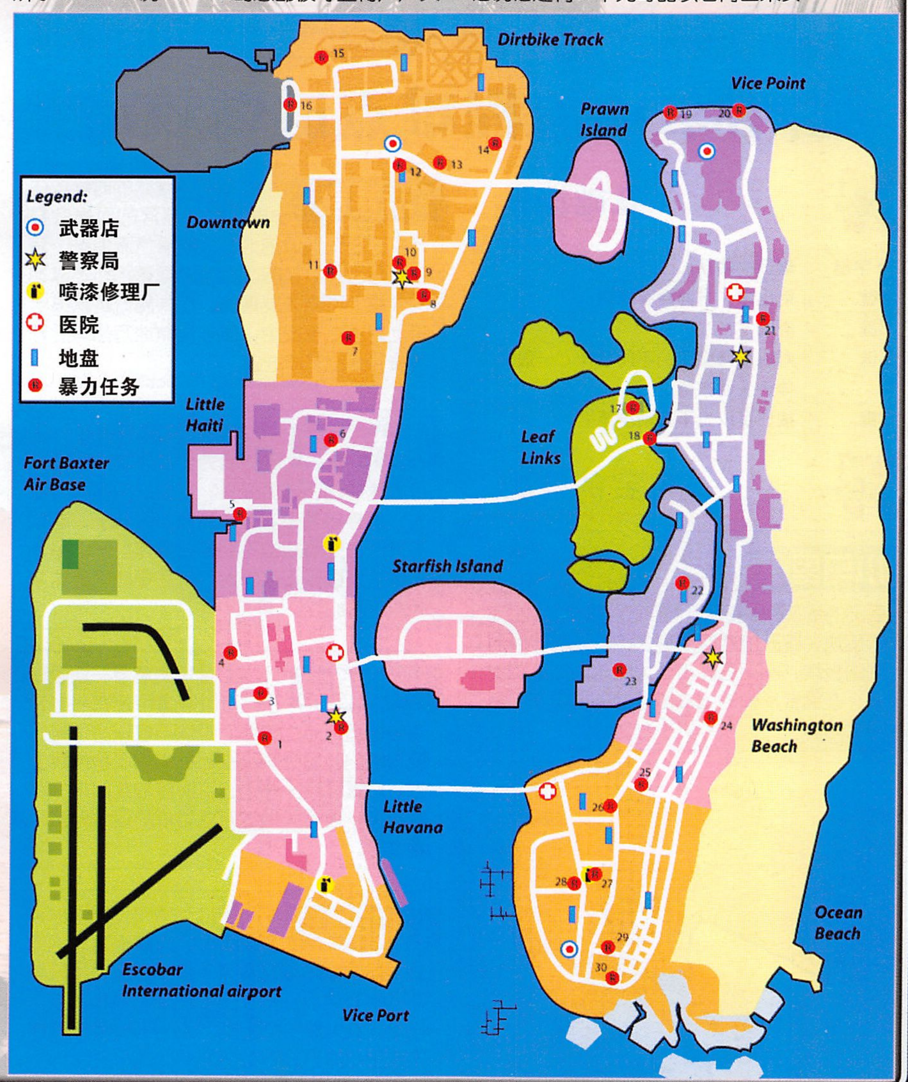
这个时候Vic利用军队旁边的小房子跳进了里面。躲避探照灯和巡逻的士兵，Vic来到控制室，打开了进入直升机院子的大门。这个时候军队正要把直升机开走，Vic在3分钟内赶到了直升机处，抢到了飞机。

■Last Stand

Vic全副武装后来到了Ricardo的处所。Ricardo说Mendez的总部被守卫得严严实实，不过使用武装直升机就能把大楼炸烂。Vic说任务完成后就谁也不欠谁的了，Ricardo也高兴地宣布马上这个城市就是他的了。

Vic驾驶直升机来到Mendez总部，用火箭和子弹疯狂扫射把守在楼里的匪徒。不过敌人的火力实在太猛，Vic的直升机燃起了大火。Vic迫降在楼顶，下来后进入大楼进行最终一战。谁知道Jerry开着一架直升机赶来。

在屋顶终于Vic和Jerry和Diego Mendez见面了。一场血拼后Lance再次赶来。Vic跟弟弟说应该离开这个城市了，Lance表示同意，但是他说他还有20千克毒品以后再回来卖……





本作是回归了系列原点的作品，和上一作完全是为了利用触摸屏的产物不一样。虽然画面还是完完全全GBA的水平，但是回归传统ACT后，趣味性再次满点。耀西在背着不同宝宝时各自有不一样的能力，利用这些能力来解开过关谜题、寻找搜集道具、前往隐藏道路等等，使得游戏乐趣满点。但是作为一款比较低年龄向的动作游戏，第四关以后的难度有些太高了。小马里奥无间断连跳、小碧奇不着地连飞、小大金刚的限时荡秋千等等，对于动作游戏苦手玩家来说真是地狱啊！

NDS	任天堂	2006年11月13日
	ACT	1人/29.99美元
耀西岛DS		容量32MB

耀西岛DS流程难点谜题攻略!!



基础操作

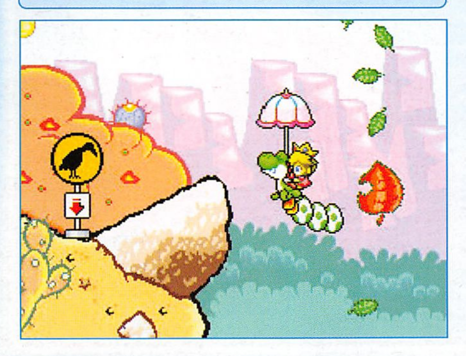
十字键	耀西的移动。
A键	射出蛋，方向会有标识。
B键	跳跃
X键	对应所带宝宝的不同动作，一般是伸舌头吞东西。
Y键	按住可以上下移动屏幕。



宝宝的能力

小马里奥

小马里奥是第一个带着的宝宝，他的特殊能力是让丢出的蛋会产生反弹，而且可以看到有M标志的砖块，跳跃的速度是最快的。在需要赶时间的板块，例如后面被巨大的东西驱赶的时候，在需要反弹的蛋才能解谜的情况下，就带上他。



小碧奇

在空中跳跃的时候按住B进行空中漂浮的时候会打开伞，在有气流的地方会随着气流前进，滞空时间也是最长的。很多隐藏道路都是靠她的伞乘上气流去发现的。在大部分跳跃关卡带上她也比较安全，很多深渊地方都有上升气流，不容易掉进去。

小大金刚

拥有攀爬的树藤、铁链的能力，蹲下按B键会进行急速冲刺，速度很快。它射出的蛋威力最大，有爆破效果。此外还可以荡秋千，连续的荡过去是游戏的主要难度操作之一。另外在石头连续压下来的地方就需要使用急速冲刺冲过去。

小瓦里奥

小瓦里奥拿着一块吸铁石，可以吸金币还有一些带有吸铁石标志的东西。吸铁石收取金币是比较方便的，另外有吸铁石标志的平台再跳上去之后就会向上移动，这时借力跳起来会跳得更高，很多关键地方就是依靠这个办法来通过的。

小库巴

带上小库巴以后按X键变成喷火，有融化冰块的能力，但是就不能吃敌人下蛋了，补充蛋只能在固定补给点。有了小库巴战斗轻松不少，但是注意火球不能连放。另外打BOSS的时候不能带小库巴。

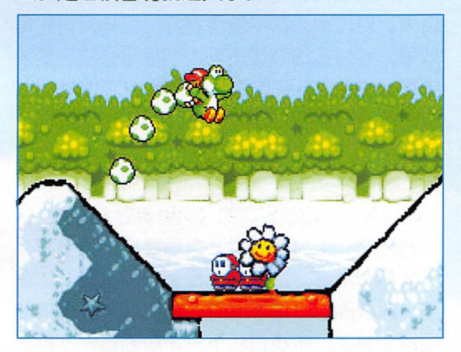


流程攻略

开始有些教学，跳跃箭头需要压下以后配合B键才能跳起，需要注意。

1－1

教学上手关卡，开始学会按Y键吃了敌人后按方向键下，就可以生出蛋来。然后空中有个戴翅膀的问号需要用蛋去打，就会出现隐藏的道路。水管和《超级马里奥兄弟》一样可以下去。之后很容易就过关了。



1－2

进入下水道的时候会教你对付头顶的敌人可以向上吐舌头。有些个头细小的敌人吐舌头比较难吃到，最好用踩的。

1－3

进去后会有个大铁球在后面追赶，此时只要不断往前冲就行，千万不要掉头往回走。后面要踩红色的机关才会出现台阶，但是台阶有一定时间，过了就会消失，所以不要在途中太悠闲。

1－4

这里有些十字台会因为踩上去而转动，要注意。然后出现旋转的铁锤，要看准时机通过。之后有个地方需要连续踩左边的台让十字台转动过去。本关出现两个又大又圆的BOSS，他们被巫婆施展了魔法，只要注意他们跳跃的幅度就不难躲避，然后用蛋扔死他们就行。

1－5

本关开始在有乌鸦标识那里把小马里奥换成小碧奇公主，在有风口的地方跳起点住B键小碧奇就会打开伞把耀西带上去。后面许多隐藏道路都需要小碧奇的功能,继续前进就可以过关了。

1－6

开始后有个地方可以换回小马里奥，有砖块的东西只能带小马里奥的时候看到。之后有类似个直升飞机的东西，碰一次以后可以变成直升飞机，有时间限制，如果在时间内冲过去就不用被吹回原地。之后是个过山车一样的场景，要用蛋打一下才启动。

1－7

这里开始要小马里奥和小碧奇携手过关了。不远处有个一定要小马里奥来跳才能在时间内跳过去。之后继续切换来解开谜题前进。在飞到一个看似走不出去的地方的时候，只要按照箭头指的方向撞墙就会出现道路，后面也是如此，隐藏的道路不少，多多观察。

1－8

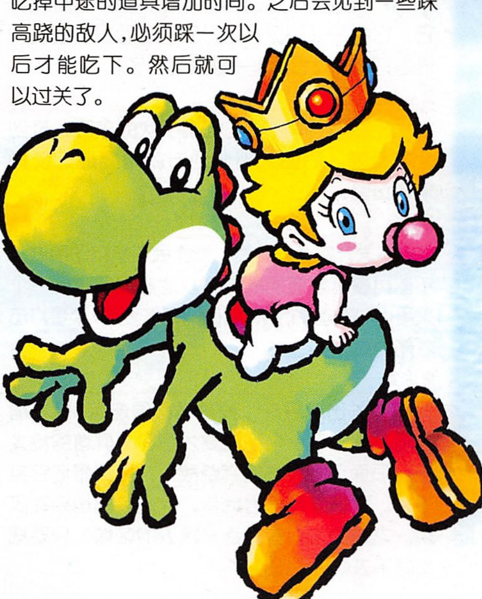
本关没什么有难度的谜题。继续前进后见到BOSS。BOSS又被巫婆施展了魔法。这个BOSS没有难度，只要分别把附在它身上的气球都吞掉就过关。

2－1

小碧奇被坏猴子抢走，游戏开始换成了大金刚宝宝，耀西都被它压扁了。小大金刚的能力是爬树藤，慢慢适应一下。第一个尽头处的木箱不要破坏，要用它垫脚爬腾。之后继续前进就可以过关，过关后救回碧奇宝宝。

2－2

开始还是必须使用大金刚前进，爬藤后依靠冲撞才能继续前进。之后变成推土机前进,注意吃掉中途的道具增加时间。之后会见到一些踩高跷的敌人,必须踩一次以后才能吃下。然后就可以过关了。





2－3

开始两个台阶是一个提示，数字是可以踩的次数，到达次数后消失，后面遇到时要注意。然后是一连串会消失的台阶，这时带小碧奇最轻松，因为有风往上吹，气球也是可以踩的。注意空中飞来飞去的敌人,它们速度快，很容易被碰到。后一段就是“云中漫步”，撑伞就行。

2－4

进入后有个转动的箭头，踩住时是什么方向就向什么方向移动。先继续前进穿过下水道后会发现出现花瓶,第一个花瓶是会动的，小心。到顶端向上喷蛋就能得到钥匙。回头坐箭头到右上，将门打开。进入被锁的门后观察第一个口向上吐一个蛋能得很多东西。前进后有个没有道路的地方需要打一下浮在上面的箭头才能打开机关，然后迎来BOSS战。BOSS是一个巨大的鬼，战斗之前准备好七颗蛋。鬼在上画面看不到，只有下画面的倒影才能看到。不断攻击它，它会在受到伤害后打破一定面积的玻璃，最后打破中间后再来一颗蛋就行了。

2－5

这关开始有些粉红色布丁状的东西，碰到会被反弹。后面大部分地方就是要靠这反弹来通过。

2－6

本关开始有点难度，画面会不断自动前进，不能再慢慢悠悠地乱跑了。注意在前进到一个采蛋点时准备7个蛋，后面的吊车要用7个蛋打击才能通过。

2－7

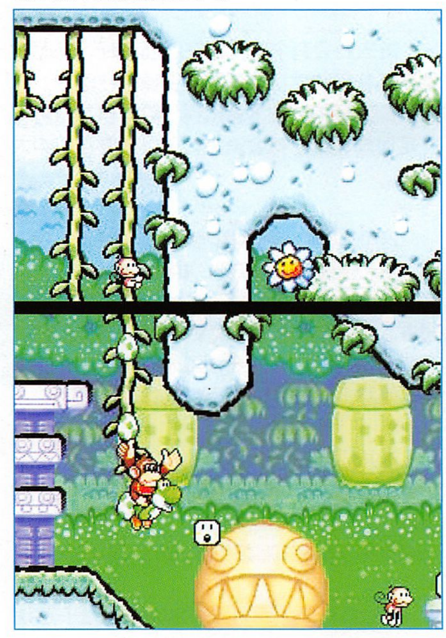
本关出现沼泽，掉落后必须连点B键才能不陷下去。下一个场面要注意在上屏幕的食人花。后面有个很高的高跷敌人，要用蛋把它打下来。之后来到熔岩地带，这次我们也要踩高跷。之后通过有些鱼跳来跳去的区域，只要把鱼吃下去就不会出现了。

2－8

本关卡开始要触动红色的旋转机关才能通过,后面出现一些丢道具的乌龟，迅速做掉。在前进到有水的地方后用蛋打破一个黄色的石头，然后它顶住的大石块落下，迅速进入石块底下让它把耀西压入深水然后继续向右边走，可以得到1UP。前面会有个地方跳不过去，需带小碧奇要踩一下那个滚动向日葵然后借力跳过去，不然会被卡住。之后有个黄色的圆球，只要不断给它蛋吃就能打破它。继续前进就是BOSS战了。巫婆再次施展魔法让一棵食人花变得很巨大。对付食人花不能用蛋打，那样没有任何效果。对付它的办法是在出现标志预告它要咬下来的时候把石头推到那个位置,它就会把舌头露出来,然后用蛋打才有效。几次反复之后过关。

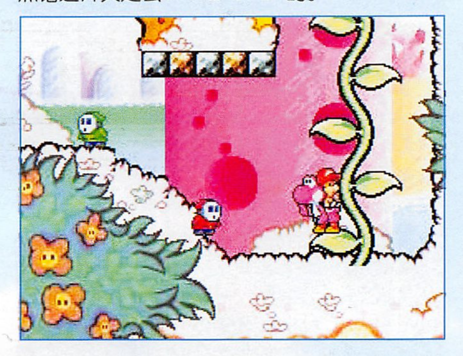
3－1

这关开始出现经典的《马里奥对大金刚》的经典怪物，十分难对付。之后换成小大金刚，不断攀爬前进。之后一个板面是坐木筏，木筏前进时板面也会跟着前进，错过的东西就不能再回头拿了。木筏过后下一个版面画面不断上升，比刚才还难些，尽可能跳到上屏幕，这样时间才比较宽裕，在有切换的地方迅速切换为小大金刚，然后向上爬一段再跳，然后过关。整体来说本关难度相当大。



3－2

这一关也是不断横向前进的板面，有过上一关的锻炼应该适应不少。进入下一个版面以后出现了《超级马里奥兄弟》的大炮，如果不注意也是非常麻烦，特别是在自动前进的板面中。后面注意站位，看到有问号立即用蛋打下来，不然错过开关是会GAME OVER的。



3－3

这一关没有强制前进了，不过行动是反过来前进，还是令人不舒服啊。进入下一个板面可以变成潜水艇，沿途错过的金币就不要贪心了，不然时间不够的。之后下雨的地方数过去第2个水管是正确的路。

3－4

开始要不断进出水管找到正确的路。这一关比较长，必须找到两把钥匙。有一把比较好找到。另一把在看到一个木箱的地方把木箱作为垫脚，跳上去



清理敌人，然后看到一个花瓶，把它推下去就会出现钥匙。之后就是中BOSS战了。这回中BOSS是条大鱼，被巫婆施展魔法后变大。BOSS不难打，只要在它跳到最高时给他一颗蛋就可以打下来，反复数次过关。

3－5

开始出现剧情，过去使用的小马里奥、小碧奇、小大金刚都被大浪冲走，这时有个声音叫住耀西，他就是大名鼎鼎的小瓦里奥。小瓦里奥拿着一个吸铁石，背对着有吸铁石记号的东西就能把他吸过来，金币也可以吸。多利用吸铁石就能通过一段路。之后继续前进就能过关。之后就找到其他宝宝了。

3－6

这关开始还是要用瓦里奥宝宝的吸铁石把平台吸下来前进。之后有个场景没有落脚的地方，需要在高处不断点跳飞过去，除此之外就没有什么难点了。

3－7

开始打下一个木箱，然后用它压住开关就可以下去了。第2个场景需要把全部的问号都打下来。之后会出现压下的岩石，注意不要被压扁，看准时机通过。然后又有一个潮起潮落的场景，配合着就能通过。最后急速通过落石的地方就能过关。

3－8

开始遇到的木桩要打问号处才能解开。小心天上落下的瀑布。然后有个场景比较不友善，火球柱转动在上下屏之间看不清，使得难度高了不少。不如一闭眼直接飞上去就完了。后面场景踩踏板要注意铁球，碰到即死。之后进行BOSS战。BOSS是一个沙虫，没什么难度，在它跳起来以后用蛋打就可以了。

4－1

开始注意有些岩石会掉落，进入下一个版面

后需要用跳跃下B来压下岩石，注意有块石头不能碰，不然就无法通过了。下一版面天上会掉下石头，不要被压到，然后踏着它们向上前进，注意要计算可以跳的岩石，不要贪图金币。

4－2

这一关开始是坐矿车，注意跳起的时机，不要跟矿车一起坠毁。不断换乘矿车就能过关。

4－3

有脸的云彩可以弹跳高处。继续前进有个难点，就是不断变幻红色开关的地方，要求技术比较高，在最后一个台阶要在被干扰的情况下用蛋打一下红色机关然后瞬间跳起到下一个台阶，多试几次吧。后一个版面是不断前进的版面，要掌握好跳跃的节奏，不然就会掉下去。

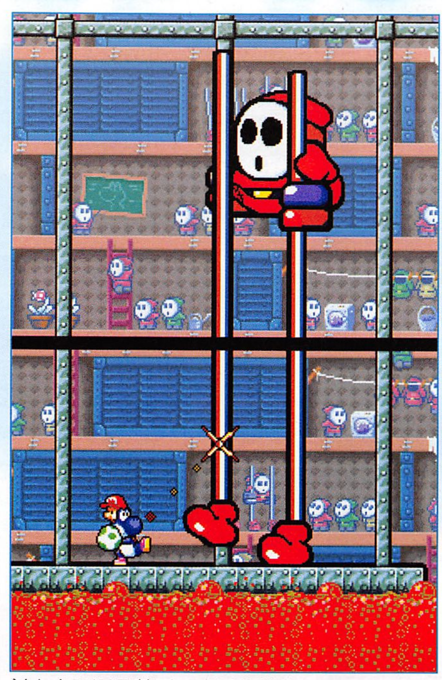
4－4

开始有些过去都出现过的机关，之后要打开机关需要3个球。1号球在右边尽头的门里。2号球在右上，拿到后立即往回走，会出现机关。第3个球在有个蛋补给块的地方，先把紫色的十字平台踩开,然后下去打问号就会出现道路了，前面就是3号球。之后有个版面天花板会落下，跑步是怎么都过不去的,换小大金刚连续冲撞过去，拼命连打按键吧。之后就是BOSS战。BOSS是一些大球，注意除了十字台阶在下面呆太久会掉下去，只有粉红色的球才能打，后面会出不少红色球干扰，踩台阶让他们旋转后打粉红的球，3次以后过关。

4－5

这关开始出现小库巴，它的能力是按Y键喷射火焰，可以融化冰块、点燃灯和打击敌人，但是有个坏处就是不能吃东西了。本





关卡主要还是熟悉小库巴的性能。

4－6

冰雪关卡地面很滑，注意在台阶上不要跑太快了。大部分路程都需要小库巴的火焰。注意不要滑到深渊就行。

4－7

利用粉红的大球通过压下的石块，注意掌握节奏。后一个版块要让黄色的球吃蛋长大后，才能顺利跳过。从第4关开始以后对跳跃要求很高，这个版块更是如此，多让耀西在空中停留掌握情况。之后会玩雪橇，注意下屏幕提前看一下前面是否要跳跃，之后就过关了。

4－8

一开始的门需要钥匙，在前进到一个踩高跷版面，尽头有个花瓶，打碎它就能得到。后面有门还需要钥匙，钥匙在一大堆铁球后面，慢慢把他们清理干净,之后就到达BOSS之前了。BOSS是一个巨大的高跷男，对付它的办法是蓄够充足的蛋，然后连射把它打到岩浆里，再跳上去坐它一下就能给他伤害，3次以后过关，知道办法后非常简单。过关后小库巴离队。

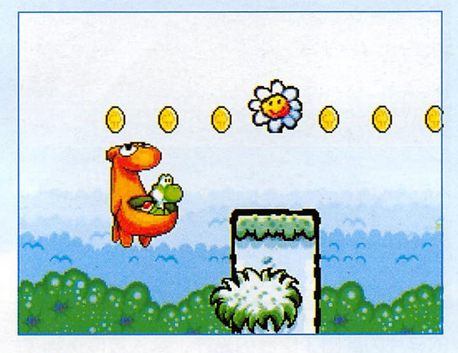
5－1

开始后有许多黑色巨大的球跳来跳去，非常难躲，特别是有一段地面会被砸掉，一定要把

自己保持在屏幕前方。之后有个难点在于一个不断吃地面的黑铁球，对它要有节奏地前进，跳起来浮空一段时间能让它速度减缓，然后趁机前冲。

5-2

第一个版面敌人非常多，要注意躲闪。第二个版块的过关方法是踩这鸟向上前进，难度非常高，需要多练习。



5-3

敌人穿刺的地方很多，前进难度比较大，大部分都是以前出现过的难关，要靠实力来克服。跳跃要求更上一层楼。

5-4

一开始一定要紧跟着踏板，中途会有很多阻挠，但是不算难。之后又是石头谜题，注意不要被石头压扁就行。之后继续跟着版块前进，难度比起刚才要大不少。之后还要开火箭，注意不要撞到。按照金币给出的道路前进，之后BOSS战。BOSS是一只巨大的鸟，战斗时是落下状态，不能掉下去。它的攻击方式是你在它上方时发射羽毛，在下方就压下来。攻击方式是引诱它压下来，然后上去压它的头顶，之后它就会跑去上面放导弹，不难躲避。几次之后过关。

5-5

开始不断前进的版面还不算难，在中继点以后换上小碧奇会好过一些。后面都需要小碧奇的功能，然后跌跌撞撞坚持到最后吧。

5-6

开始就是一段熔岩地带，考验跳跃能力的时候到了。然后需要去搜集4个不同颜色的球出来才能打开机关。1号钥匙比较容易找到，2号3号都可以看到，4号被熔岩瀑布阻隔，必须前进找到钥匙，回去开门后继续前进，去到原来见到钥匙的地方踩下红色开关熔岩瀑布就关了，回头拿4号球。之后过关。

5-7

开头难度就极其之高，特别是后期黄色移动的踏板，干扰很多，如果实在不行，还不如踩在干扰的敌人所在的云上飞过去。之后需要各种高级的跳跃技巧才能过关。之后要带小马里奥吃下星星后一直往前冲，注意中途需要再吃一个，不然坚持不到目的地。上去后是踩石头，石头要反着踩前进。之后是极高难度空中连跳，反复个十来次应该没问题。

5-8

终于到达了最后一关，第一版块其实并不难，一口气冲过去就不会被干扰打中，如果觉得单格的地方踩不到，直接跳过去就可以了。后面是火箭关卡，比上一次的长许多。之后会有个自由选择关卡，根据你选择宝宝关卡会发生变化，大家挑选自己最拿手的去闯关吧。千辛万苦之后终于到达BOSS了。先是要和小库巴战斗，它拿手的就是火焰，3颗蛋就能解决它。胜利后大库巴出现。大库巴喷射火焰的速度很快，注意躲避。然后拿到大蛋打击它的腹部，让它倒下后跳起坐它的肚子3次就能胜利。本以为胜利已经到手，没想到巫婆复活了库巴，库巴变得更加巨大了。面对巨大的库巴，我们要躲闪它吐下的火焰，然后拿到大蛋后，必须在它不出招的情况下打击头部才有效。打击一次以后它会拍打地面，天上有石头落下，受伤越重石头数量越多也越大，继续趁间隙攻击吧！几次以后库巴再次不支倒地，巫婆带走了库巴，而耀西则救回了被抓走的孩子。之后就悠闲地欣赏通关动画吧。

●通关后新要素：

1、出现限时关卡，难度很大。

2、可以玩到进行过的小游戏。



一千年前的古代战争结束了一场浩劫
被封印的十二神器成为光之战士最后的希望

晓之战士的离去 光之战士的迷茫

邪恶的暗黑魔法师艾克斯狄斯是否能够真的被打败？！
一切谜底尽在最终幻想5小说完结篇

岚枫执笔
为您结束这如史诗般的故事……

第十七章 遗失的古代飞空艇

众人艰难地穿越了浩瀚的流沙，呈现在面前的是一座犹如海市蜃楼般的古代城市。经过了时间的洗礼，在瓦砾的残骸中可以清楚地感受到历史的流逝所带来的沧桑感。

远远的，蕾娜望见一个熟悉的身影，那正是自己的父亲泰肯王？！还没等大家反应过来，蕾娜已经向父亲的方向奔去。对方好像有意地跟众人玩起了捉迷藏，几次三番的出现，又神秘地消失掉……最终泰肯王走到一个房间的角落里，他已经没有地方可以躲藏了。“爸……爸……”珐利斯失声的呼唤终于证实了自己的身份。大家还没等往下细想，脚下突然感到悬空，地板变成了一个陷阱，使人们都跌落了下去。好疼啊！蕾娜拍了拍身上的尘土艰难地从地上爬了起来，此时的珐利斯刚好就坐在她的旁边。“珐利斯……”蕾娜的眼神已经说明了一切，“……”珐利斯一下变得不知该说些什么好。“你果然是我的姐姐！”“对不起……一直对你隐瞒着……”珐利斯有些不好意思的低下头来。蕾娜没有再多说什么，一下子扑到姐姐的怀里，失散了十几年的姐妹两人终于以这样的拥抱和眼泪重逢了……

姐妹二人寒暄了一阵后，与巴茨一起找到了跌落时失散的加拉夫。在这个充满古代机械的神秘遗迹中，大家开始探索起来。最终他们来到了一座悬空的平台上，突然，人们身上水晶的碎片闪耀出了耀眼的光芒，众人被传送到了世界的另一个角落。原来这是一个古代的传送装置。可能是很多年都没有用过的缘故，传送装置已经损坏。众人被传送过来还没看清楚周围的环境，脚下的传送台已经开始出现了裂痕。好险啊！差点就摔下来了，在传送台彻底报废前，众人冲进了附近的一个房间。

“看！那是什么？！”当大家沿着曲折的小道马上就要离开这座同样神秘的古代遗迹时，在他们的面前出现一座熟悉的庞然大物——那竟然是火力船？！“明明是沉没在三日月岛附近的，怎么会出现在这里呢？”就在大家都感到奇怪的时候，巴茨发现火力船的另一侧还停泊着一只大船，跟火力船不一样的是，这艘大船竟然还拥有着奇怪的螺旋桨，难道说……突然两个大活人从空中落到了巴茨旁边的大船甲板上，巴茨定睛一看，竟然是希德爷孙二人！两个人好不容易才缓过神来，通过交谈才知道，原来巴茨等人通过流沙进入遗迹以后，希德二人就返回到古代图书馆，骑着黑陆行鸟打算将它送回到了三日月岛的陆行鸟森林去。结果没成想在那里却出现一个空洞，两个人就直接跌落到这里了……

大家终于明白了，刚才的传送机器竟然把自己传送到了三日月岛的地下，难怪火力船也会在这里。过了一会儿老头子希德开始注意起自己所在的这艘带有螺旋桨的大船，忽然他好像发现了什么似的疯狂地向甲板下层跑去，巴茨

等人并不知道发生了什么也跟了下去。面对着机动室中各种精密的古代装置，希德不断地发出感叹。不一会儿的工夫，大船的引擎竟然被希德启动了。“出发！”随着希德嘹亮的声音，大船的螺旋桨飞快地旋转起来，逐渐地它竟然载着众人垂直地漂浮起来。原来这艘巨船就是传说中的古代飞空艇啊！

首次试航似乎还有些小挫折，有一只古代魔兽就藏在飞空艇的下面，当飞空艇升空的时候它突然冲出来攻击众人。这样的魔物自然不是大家的对手，很快就被消灭掉。飞空艇再次平稳的降落到了三日月岛地下的飞空艇基地中。希德将一些操控飞空艇的基本技巧基本都教给了巴茨，之后二人就决定离开了，他们要继续去寻找关于土之水晶的线索。至于飞空艇就交给大家了，有了它自由翱翔在世界之中已经不再是梦想了。“邪恶的暗黑魔法师艾克斯狄斯……为了阻止他的复苏……保护最后的土之水晶！”带着这样的信念，光之战士再次启航了！

为了再去寻找泰肯王的消息，众人的飞空艇自然又回到了古代遗迹的上空。但是这一次却发生了一件让所有人触目惊心的事情——在原本古代遗迹的瓦砾残骸下，一座超现代的古代城市从沙漠的下面拔地而起，并顺势漂浮到了高空中，以现在飞空艇的飞行高度根本够不到它。没有办法，众人只好再回到飞空艇基地找希德博士帮忙。

对于巴茨等人的到来，希德与米德并没有感到惊讶，他们已经从望远镜中看到之前发生的所有事情。并且希德已经调查清楚，土之水晶就是在古代城市之中，一定有人在里面借助水晶的力量使城市漂浮到空中的。难道……难道是泰肯王……现在没有思考的时间了，必须马上找到土之水晶才行。希德又告诉大家说想要提高飞空艇的飞行高度，就需要金刚石的帮助。在听到“金刚石”这个字眼时，曾经的记忆突然在加拉夫的脑子中闪现出来。是陨石！加拉夫拍了下自己的脑袋全都想了起来，他在来到这里时所乘坐的陨石中就有金刚石。既然目标已经明确，那么众人的下个目标自然就是——坠落的陨石！

第十八章 恶魔复苏

在加拉夫的协助下，众人很快就在泰肯城附近的陨石中找到传说中可以增幅机械能力的“金刚石”。将它交给到飞空艇基地的希德爷孙二人的手中，紧张的改造工作开始了。众人在基地的客房中美美地睡上了一觉，第二天一大早就迎来了希德二人前来报告的喜讯。看来改造工作比预想的还要顺利，飞空艇已经实现了性能的提升。谢过了熬夜工作的希德与米德，众人马不停蹄地踏上飞空艇向空中的古代城市进发。

被改造的飞空艇垂直向天空的上方飞去，眼看着离目标——古代城市越来越近了。这时大家的脑海中还回忆着临走前希德对他们说过的话，“想要进入古代城市，必须要首先击破左右两侧的炮台。”看来一场恶战又要不可避免的展开了。飞空艇一边躲避着空中稠密的炮火，一边朝空中的古代城市接近。一个……两个……终于四个炮台全部被消灭掉了！随着一阵巨大的震动声，城堡的中央露出了一个巨大的露天平台，飞空艇顺势在上面停泊下来。下面就要到城堡的里面去冒险了！

城堡内到处都是隐藏的通路，众人被周转于各层的台阶之间近乎迷路。好不容易才来到五层的中央位置，泰肯王就站在众人的面前。蕾娜与珐利斯根本无法抑制住与父亲重逢的激动，刚想要奔上前去，却被泰肯王冷漠的眼神吓了回来。他回头指着走廊尽头的位置对大家说道：“都别废话了，帮我把那个守护遗迹的魔物干掉吧！”不知道为什么，大家无法去拒绝，尤其是蕾娜与珐利斯，毕竟……这是“父亲”的命令。

直到魔物死在众人的利剑下，大家才发觉这应该是守护遗迹的圣兽——而并非魔兽。泰肯



王没有丝毫想要答谢众人的意思，也无视两个亲生女儿对自己急切的呼唤声。他径直走进了前方的房间，房门上熟悉的图案，那应该是水晶的房间……

闯入水晶房间的众人，看到了那最后的土之水晶……还有泰肯王依旧冷漠的眼神，“他一定是被人操控了！”巴茨打算冲上前去把泰肯王打倒，但却被蕾娜与珐利斯死死的拦住，她们无法眼睁睁的让别人伤害自己的父亲。而此时的泰肯王却露出了狰狞的面孔，在他的咒语下，又一颗陨石从天外坠落到古代遗迹的附近，第四颗水晶也即将被破碎了……就在众人都被这突如其来的袭击震倒在地的时候，一位小女孩从房间的另一边破墙而入，她仅使用了一个小小的魔法就把泰肯王打倒在地。看到小女孩的模样加拉夫一下从地上爬了起来，“古露露！！”“爷爷！”小女孩开心的跳到加拉夫的身上开心的绕起圈来。一时间，加拉夫的记忆全部都恢复了，面前的这不就是自己朝思暮想的宝贝孙女嘛?！



另外一边，泰肯王也被蕾娜与珐利斯搀扶了起来，此时的他脸上冷漠的神情已经不见了踪影，当他见到珐利斯模样时不禁叫出“莎莉莎”三个字。原来珐利斯真的是泰肯王的亲生女儿，也就是蕾娜的姐姐，“莎莉莎”是她幼年时的名字。不幸的她在很小的时候就因为一场意外而跟亲人被迫分别。十几年以后的重逢对于任何人来说都是十分珍贵的。但就在一家三口享受着团圆的幸福仅仅数秒钟后，又一场悲剧发生了——土之水晶破碎了……最后一个封印还是被解除了。

天空被笼罩着黑暗，光明似乎都要在这一瞬间被吞噬掉。一团黑影降落在水晶的高台上，来者不是别人，正是已经复苏的暗黑魔法师艾克斯狄斯。“我是暗黑魔法师艾克斯狄斯，加拉夫，我们又见面了……”天空中传来邪恶阴森的笑声，地面上水晶的碎片受到艾克斯狄斯的控制竟然漂浮了起来，“水晶……成为我的力量吧！把这些碍眼的人类统统的消灭掉！”受污染的水晶的碎片充满着邪恶的力量，它们很轻松地就将上前打算阻止的巴茨打倒在地。“全部水晶都已经粉碎了，加拉夫，下面是你们的世界了！”留下这句话后，艾克斯狄斯就从水晶的房间里消失了。

“蕾娜、莎莉莎、巴茨……还有异世界的战士们，现在有你们必须要去做的事情！”已经恢复自我的泰肯王表情凝重的望着众人，“一定不要让这里变成‘无’的世界！”说罢泰肯王将众人推到一边开始净化已经被艾克斯狄斯所污染的水晶碎片，几次泰肯王都因为支撑不住而被邪恶的力量所击倒，但他依然顽强的再次站起。终于，水晶被彻底地净化了，但是泰肯王却也因此而奄奄一息。“莎莉莎，对不起……我什么都没为你做过……”老国王在懊悔与欣慰中伴随两位女儿的呼唤声离开了人世，他保护世界的希望只能寄托在这群年轻人的身上了。

水晶依然闪烁着它那耀眼的光芒，光之战士获得了最后一颗水晶的心。

古代城市因为水晶的破碎而“摇摇欲坠”，拉走了如梦方醒的蕾娜，众人逃回到了飞空艇上，向遥远而又昏暗的天空的尽头飞去。而古代城市则带着他沧桑与文明坠落在浩瀚的沙漠之中，在风沙与孤独的淹没下露出代表它曾经存在的一个角落……

第十九章 被困艾克斯狄斯城堡

飞空艇上已经完全恢复记忆的加拉夫将众人心中的谜团逐一的解开：原来加拉夫是异世界三十年前晓之战士的成员之一。三十年前异世界的艾克斯狄斯想要来到这个世界破坏水晶，但是被赶到这里的四位晓之战士阻止，并利用水晶的力量将其封印了起来。和平仅仅维持了三十年，加拉夫发现了水晶的异变，而决定乘陨石来到这里进行调查，结果却不巧因为震荡而出现了失忆……现在的艾克斯狄斯已经复苏，并且回到了异世界……没有办法，加拉夫必须回去阻止他！

陨石前，加拉夫与众人准备分别。幸好孙女

古露露来时所乘坐陨石还有一些能量，加拉夫才得以回到异世界。巴茨等人本来也想要跟着去帮助加拉夫，但却被拒绝。古露露所乘坐陨石已经是最后一块了，巴茨等人一旦前往异世界就无法再回来，鉴于这一点，加拉夫非常坚定地拒绝了大家的好意。

送走了加拉夫与古露露，回到飞空艇上的三人却显得异常的寂寞和失落，经过了短暂的商量和思考后，大家一致决定不能呆在这里让加拉夫独自一人战斗。虽然已经没了还拥有能量并可乘坐的陨石了，但相信希德那边一定会有办法的。抱着这样的想法，众人回到了飞空艇基地，但希德与米德却并不在这里，桌子上有米德留下的纸条：上面说改造的飞空艇用的金刚石可能还有其它的用途，要巴茨等人到“原来的地方”找他们。大家仔细的琢磨了一番，这所谓的“原来的地方”应该就是泰肯城附近坠落的第一块陨石，意见统一后，众人乘坐飞空艇来到那里。远远的就看到黑色陆行鸟在陨石外面散步，看来米德他们是骑着它飞到这里的。

果然，希德二人就在陨石里面，他们似乎正在这里研究着金刚石。巴茨把众人的想法告诉希德，了解之后希德告诉大家说想要去往异世界唯一可行的途径就是这金刚石了。说着他将金刚石放入了陨石内的时空旋涡中，神奇的事情发生了，似乎金刚石可以给陨石补充能量。但是仅仅一颗陨石的能量还远远不够，巴茨又跟着希德将另外三颗的陨石能量全部补充完毕。在世界的中心，由四颗陨石的光芒所汇聚的小岛上，出现了一个新的时空旋涡，而这正是前往异世界的传送之门！光芒已经越来越弱了，看来这个旋涡也维持不了多久，如果不能尽快返回也许就只能永远呆在异世界了！三个人已经没有犹豫的时间，伴随着笑容大家都果断地跳了进去……

当人们踏上异世界的土地时，发现自己竟然身处在一座孤岛之上。此时已经天色渐晚，岛的周围又没有任何可以出行的交通工具。无奈之下，三个人只好先搭起帐篷准备先休息一下。围着火堆，珐利斯问起当初蕾娜为何如此拼命救助飞龙的事情，蕾娜意味深长的解释说，每次看到飞龙就会想起妈妈，所以才会……就在这时突然出现了几只长着翅膀的魔物从空中袭击下来，他们抓走了蕾娜与珐利斯，巴茨虽然抵抗了一番，但却被毒气所侵袭，最终也是不省人事。当三人苏醒过来时，才发现自己已经身处大牢，而面前站着的竟然是邪恶的源头——艾克斯狄斯。

就在这时，一位恶魔的小喽罗前来报告，称加拉夫已经率领人马攻到长桥的边上。此时的艾克斯狄斯丝毫不显得慌张，反倒在他的脸上浮现出甚人的冷笑。艾克斯狄斯叫手下拿来一面大镜子，正好可以把巴茨等人映在中央。另一边，加拉夫在孙女古露露的提醒下看到半空中镜中的影像。艾克斯狄斯威胁加拉夫说如果不撤兵的话就会杀了巴茨等人。别无选择，加拉夫只好命令撤兵，而自己则骑上异世界的飞龙独自闯入艾克斯狄斯的城堡。

加拉夫潜入城堡内部找到了巴茨等人的装备和水晶的碎片，一路找到关押伙伴的牢房处，打跑了那里的守卫顺利将巴茨等人解救了出来。四个出生入死的伙伴再次在异世界里团聚了！对于巴茨三人的到来，加拉夫多少有些愧疚，他认为是自己拖累了大家。但是巴茨和珐利斯他们却并这样想，保护水晶是所有人的愿望和责任，为了这个目标去战斗没有人会感到恐惧和懊悔。短暂的寒暄了一下，大家认为现在首先要想办法如何离开这座城堡。

艾克斯狄斯的城堡内虽然守备森严，但却也无法难倒已经身经百战的诸位。他们很快就潜出城去。来到城堡与外界连接的大桥前，加拉夫告诉大家说，这里的魔物一定会很多，在桥上也没有过多可以隐藏的地方，这里难免将会有一场恶战。面对这样的险境众人自然不会畏惧，一路闯了过去。马上就要到桥的另一端，远远的已经可以望见加拉夫的孙女古露露正在那里翘首等待着自己爷爷的平安归来。突然一股强大的罩形结界从城堡的中心被放射出来。结界扩张的速度之快实在让人始料不及，众人在马上就要离开大桥的时候被结界弹飞到空中，古露露则在对面看着刚刚发生的一幕不知所措……

第二十章 命运的轮回

当众人清醒过来时，发现自己正处在一片陌生的大陆上。加拉夫告诉大家说这里是异世界的边缘，会有非常多凶猛的魔物出现。众人一路向内陆方向寻找，希望能够找到一处可以落脚的地方。终于森林中一个小村庄映入了众人的眼帘。

在这个名叫鲁格尔村（ルゴルの村）的小村庄中，大家很快就找到旅馆并住下了。值得庆幸的是好像今天老板心情不错，免费让大家都入住了下来。到了深夜，加拉夫悄悄的走下床去离开了房间，这一举动正巧被起夜的巴茨看到，一路跟着加拉夫发现他独自一人在村庄的酒馆中喝起酒来。看到巴茨的到来加拉夫也将其拉着坐下，两个人借着酒劲为了之前的事情聊了好久，因为信任而愧疚，因为信念而迷茫……不同世界的人却因为意外的邂逅而结下了深厚的友情……

第二天再次上路，这次他们的目标将是村庄南部的封印之城库撒（クーザー），因为在鲁格尔村中有村民传闻中在这座封印之城中封印着1000年战士们的武器——也就俗称的12之封印神器。但是此时的12神器依然还被石化并封印着，并无法取得，众人只要离开。继续南下，突然巴茨发现一个似曾相识的小森林，进入后竟然发一只莫古利！这只莫古利好像很害羞的样子，见到有陌生人来了慌忙跳进了地洞中，巴茨等人并不明白怎么回事，也跟着跳了进去。洞穴下是湍急的河流以及各种陡峭的岩壁和礁石，好不容易找了个机会爬上了旁边的地面，发现一只魔物正在逐渐的逼近畏缩成一团的莫古利。众人自然不能袖手旁观，上前三下五除二解决了那只丑陋的魔物。

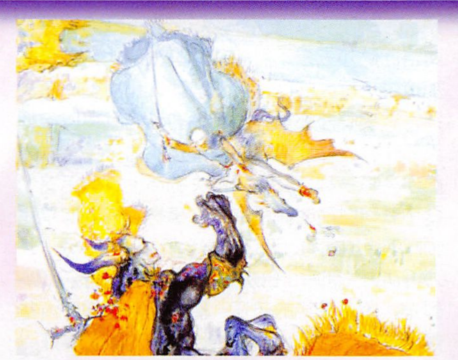
原来莫古利是一种非常胆小的动物，尤其对于人类拥有天生惧怕的心理。众人商议了一下决定让这里最温柔的蕾娜去跟莫古利对话，这招还真有效，面对亲切可爱的蕾娜莫古利很快消除了恐惧，不仅如此它还邀请众人去光临秘密隐藏在丛林中的莫古利森林。村子中生活了许多可爱的莫古利，只不过在其中除了刚才那只被众人从魔物的口中救出的莫古利外都对众人“敬而远之”。而刚才那只莫古利为了答谢众人送给了大家许多的宝箱。突然它好像发现了什么一样，突然专心致志地聆听着什么……

另外一边，古露露的莫古利突然十分慌张地向古露露奔去，原来它跟莫古利森林中的莫古利发生了心灵感应，并且了解到目前加拉夫等人的情况。情急之下，古露露决定前往莫古利森林寻找自己的爷爷。相隔遥远，只有骑着飞龙才有可能过去，只不过此时已经受伤的飞龙根本飞不动了……但听到古露露与士兵的对话，飞龙坚强的站了起来，示意古露露上去，为了营救自己的主人，飞龙决定再勉强飞行一次。而在古露露的眼中此时也只有感谢了……

在莫古利森林中，众人早已经跟这些莫古利们打成了一片。突然一只庞然大物降落在森林的空地中。加拉夫定睛一看来者并不是别人，正是自己的飞龙和孙女古露露。爷孙二人的团聚自然值得欣喜，当大家得知正是由于莫古利之间的心灵感应才帮助古露露找到大家，不仅对这些可爱的小动物又多了一分喜爱。告别了这些可爱的小精灵后，大家骑着飞龙开始向巴尔城（バル）飞去。

“什么？！加拉夫竟然是巴尔的国王？！”巴茨的嘴巴张开了老大好久都没有合上。大家这才了解到这位老爷子的真实身份。但加拉夫似乎并不在乎自己的身份，让大家继续直接称呼自己的名字，至于“国王”两个字就可以免了吧。寒暄了一会儿，众人发觉古露露半天都没出现了，不是说去安置飞龙了吗？怎么会这么久。大家在城堡顶层的天台上找了古露露以及受伤的飞龙。原来刚才那次勉强的飞行使本来就受伤的飞龙伤势更加恶化，现在已经奄奄一息，古露露急得都快哭出来了。看到这样类似的情形，蕾娜不禁脱口而出“飞龙草”三个字。的确，现在想要救活飞龙的话只能寄希望





于飞龙草了，但是难道在异世界中也存在着飞龙草吗？加拉夫告诉众人说在巴尔城的北面有一个飞龙谷，传说那里也存在着飞龙草，只不过因为异常危险，一直没有人从那里活着回来，无论如何只有去试一下了。

上一次在长桥上与艾克斯狄斯的战斗，已经使巴尔城的士兵几乎全军覆没，面对现在外界到处充斥着的魔物，也只能选择城门紧闭坚守不开。而这次加拉夫一行人的出城是非常冒险的行为，很可能就会因此而再也回不来。但是没有办法，为了飞龙必须要去飞龙谷。

巴尔城的北面就是格鲁夫（グルブの）村，大家赶到这里时才发现通往北面的唯一一条通道已经被大锁牢固的关闭着，不仅如此村中其它民宿的房门也大多被紧锁着。就在人们一头雾水的时候，突然不知道从哪里窜出来许多的狼人将大家团团围住。加拉夫告诉大家不用心慌，说这些都是朋友，不一会儿从里面的一个房间内走出一位首领打扮的人。他一眼就认出了加拉夫。经过介绍大家才知道，这位狼人首领就是三十年前跟加拉夫一起封印艾克斯狄斯的晓之战士之一格鲁凯（グルガー）。但是当他知道巴茨等人是从封印艾克斯狄斯的世界来的人时突然非常激动，非要以巴茨是艾克斯狄斯同伴的理由要跟他进行一对一的决斗，拗不过这个倔强的老者，巴茨只好答应。

巴茨果然不是一般的青年，他很快就识破了格鲁凯的分身术并趁其疏忽时给予重击。可能是巴茨下手太重了，或者是格鲁凯真的老了，这一下竟然使他直接躺到了病床上。格鲁凯不禁感叹起后生可畏，当他询问起巴茨是如何知道这样破除分身术时，巴茨竟然道出自己是从父亲杜尔根（ドルガン）那里学来的。听到这里，加拉夫与格鲁凯都着实的吃了一惊。原来巴茨的父亲杜尔根曾经也是晓之四战士之一。三十年前在封印艾克斯狄斯时杜尔根是极力反对的，要把自己世界的邪恶封印在其它的世界，他并不愿意接受。封印结束之后他坚决留在封印的世界，目的除了要保护封印外，还有就是赎罪……只是可惜，三年前一场大病夺去了他的生命，而他的儿子却阴错阳差也走上了与自己父亲相同的道路……这难道就是命运吗……

第二十一章 结界塔的牺牲

格鲁凯命令手下打开了村子的北门，众人一路北上终于来到了飞龙谷。在山顶上大家再一次见到了那熟悉的飞龙草，只不过这次的飞龙草因为受到魔物的侵蚀已经被魔化，难怪两个世界的飞龙都濒临灭种。将净化好的飞龙草收好后，大家迅速回城去抢救那只已经生命垂危的飞龙。

回城时还颇费了一番周折，在经过古露露的房间前时听到了孙女在里面呻吟的声音。进去后才发现古露露因为头疼而躺在床上，她告诉爷爷说自己听到了大贤者吉德（ギード）的呼唤，吉德是在这个世界上生存了700年的大贤者。当初他就做出过巴茨所在的世界水晶会粉碎的预言。现在他也许能知道如何打败艾克斯狄斯的方法。

再次回到城堡的天台，飞龙比离开的时候还要虚弱了许多。蕾娜将千辛万苦才找到的飞龙草递到飞龙的嘴边，但是他却不肯将其吃下。原来飞龙的大批死亡跟世界上的飞龙草被魔化有很大的关系，受伤的飞龙如果食用受污染的飞龙草不但不会康复，更是死路一条，难怪它会摇头不吃。蕾娜无法接受这样的现实，既然飞龙不敢吃，那就用自己来给它做示范好了。说着蕾娜将飞龙草的一小片放在嘴里。飞龙草对飞龙来说虽然是最佳的良药和补品，但对人类来说却是剧毒。她的这个举动只是想向飞龙证明飞龙草是没有被魔化的。飞龙终于明白了，它吃下了蕾娜手中的飞龙草并迅速康复了，而蕾娜却第二次为了救助飞龙而身中剧毒，只过了几秒钟，蕾娜的脸色就变得很难看，身体一软摔倒在地上……多亏了古露露的及时赶到，她把一颗解药迅速给蕾娜吃下。蕾娜体内的毒很快就被化解了。大家对蕾娜这种冲动的行为又好气又怜惜，不过不管怎样现在的飞龙和蕾娜都没事了，这已经是万幸了！

因为古露露的身体还没有恢复，加拉夫在城里安抚好自己的孙女后才再次跟众人会合。现在飞龙康复了就可以骑着它避开地面上的魔物去找大贤者吉德了。吉德孤身一人住在巴尔城所在大陆东北方向的小岛上。大家从飞龙的背上下来刚踏上小岛就发现不对劲，强烈的地震带给人们不好的预感。众人赶快再次返回到飞龙的背上腾空而起。而吉德所在的小岛在地震的轰鸣声中不久就彻底的沉入了海底。难道这也是艾克斯狄斯的计划？！

幸免于难的众人在飞龙的帮助下降落在西边的一片陆地上，加拉夫告诉大家说当年的晓之战士之一萨沙（ゼザ）所管辖的萨格多城（サーゲイト城）就在这附近，正好可以趁这个机会去拜访一下他。当众人赶到萨格多城时那里的卫兵认出了加拉夫，他告诉大家说萨沙国王已经带领人马去攻打艾克斯狄斯的城堡了。看来老朋友已经开始行动了！在萨格多城稍微逗留了一段时间，加拉夫一行人决定去萨沙那里去助他一臂之力。

萨沙所率领的舰队就停泊在艾克斯狄斯城堡东南方的港口上，加拉夫等人的到来甚是出乎萨沙国王的意料。当他了解到巴茨就是分别多年的老战友杜尔根的儿子时，着实地感慨了一番。接着加拉夫又把封印世界的两位王室姐妹介绍给萨沙。与加拉夫一样，萨沙也是个相当豪爽的老者，丝毫没有一点国王的架子。说到目前的战况时，萨沙说因为结界的关系暂时还无法攻到城堡内部，现在他也在想办法。考虑到众人一路赶到这里旅途辛苦，萨沙安排大家先到甲板下的船舱中休息。人们刚刚躺下还没有睡稳，船体一阵巨大的摇晃将众人唤醒。当大家赶到甲板时，这里已经乱作了一团，好多魔物都已经闯到战舰之上，萨沙国王与萨格多城的子民们正在奋力战斗着。巴茨等人自然不能袖手旁观，也很快加入了战斗。激烈的战斗持续了一段时间后魔物终于被赶跑了，就在这时萨沙秘密的将加拉夫与巴茨等人叫到甲板的下面。在一个不起眼的小仓库中，萨沙让加拉夫帮自己移开一个木箱，没想到下面竟然有一个隐藏的通道。跟着萨沙进入后发现这里是一个隐藏的潜水艇。这时萨沙才跟大家解释说，上面的舰队只是诱饵罢了，为了打破结界他已经派人挖了海底隧道通往结界之塔，现在他们就要乘潜水艇从海底秘密的潜入到结界塔去打破结界。

进入结界塔后，萨沙决定跟加拉夫等人兵分两路。萨沙去塔下层的动力室去停止动力，而加拉夫一行人的目标则在塔顶，那里有一个天线，只要萨沙那边停止了动力他们就可以破坏天线了，这样结界就会被停止。为了保持联络萨沙还将一种草交到加拉夫的手上，利用这个两边就可以随时保持联络。事情发展的似乎比预想的更加顺利，两边都安全抵达了目的地。萨沙将动力关闭后，巴茨等人成功破坏掉了天线。但是，因为天线的破坏，使得结界塔的巨大能量无法释放，动力室马上就会因此而爆炸，而整个结界塔也会因此而倒塌。显然萨沙的这次行动是一种自杀行为，也正是因为如此他才自愿去下面的动力室关闭动力。了解到这一切的加拉夫发狂一样的想要去塔底去营救自己的昔日的战友，但是却被巴茨死死的拦住，现在过去只有死路一条！面对已经失去理智的加拉夫，巴茨只好将其打晕在最后的千钧一发之际，众人骑上飞龙离开了已经被炸毁的结界塔。而萨沙国王爽朗的笑容大家却永远都看不到了……

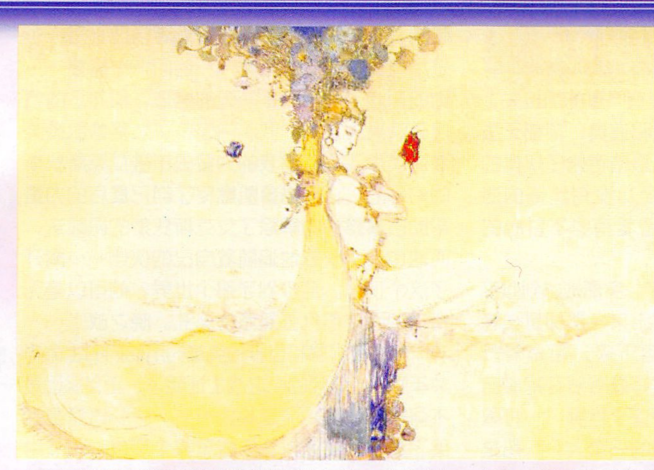
第二十二章 粉碎的水晶

潜水艇前，加拉夫依然还站在那里久久的不愿离去……在最后的通话中，萨沙跟加拉夫说过，自己会在潜水艇中跟大家会合的。这样的爆炸……显然那是不可能的事情。但是加拉夫却不愿意相信，“再等一会儿……就一会儿……”大家第一次看到加拉夫会有如此沮丧的神情，原来乐观开朗的他也有那样的一面……

萨沙……自然没有回来……带着失落的加拉夫，大家返回到潜水艇上。珐利斯突然有个不错的提议，之前大贤者吉德所在的岛屿沉没到了海底，现在自然有了潜水艇不如在水下找一找，说不定还能有所发现。

果然，在吉德隐居小岛沉没的水下，大家找到一个非常隐蔽的小山洞。进入里面后发现这里布满了各种机关。在最底层的水中人们竟然遇到了一只乌龟？！巴茨觉得这只乌龟挺好玩的，上前敲打起它的贝壳来，吓得乌龟赶快把身体都缩到了壳中。加拉夫在旁边大惊失色，赶忙叫巴茨住手，原来这只乌龟就是他们要找的大贤者吉德，难怪它能在这个世界上活上700多年！

吉德并没有责怪巴茨的失礼，它很清楚这些



每个上面均有一个封印。外人的闯入使得封印自动攻击起巴茨等人。经过艰苦的战斗大家才将对方战胜。封印被打破了，而里面竟然是闪烁着耀眼光芒的异世界水晶？！就在这个时候艾克斯狄斯出现了……原来众人刚才打破的正是水晶束缚艾克斯狄斯的封印，现在的艾克斯狄斯不仅力量完全被释放，还因此而获得了水晶的

人来到这里是为了艾克斯狄斯的事情。它告诉大家说，艾克斯狄斯现在的目标很可能是姆亚大森林（ムーアの大森林）。原来姆亚大森林中封印着许多邪恶的力量，艾克斯狄斯就是从其中的一棵树进化而来的。吉德曾经用自己的力量封印了他500年，但是在30年前封印被解除了，晓之战士又利用水晶的力量将其再次封印。但是现在，艾克斯狄斯再度复苏，仅靠封印已经不是解决的办法了，必须要想办法彻底打败他才可以。现在的艾克斯狄斯很可能会去姆亚大森林去寻找“沉睡之物”，所以大家必须要去保护它才行！之后吉德将长老的树枝交给众人，只有拥有这个东西才能进入姆亚大森林。

通过大贤者吉德的指引，众人利用潜水艇从水路来到世界的西边大陆，找到了位于这里的姆亚大森林。这是相当广袤的一大片森林，但是如果没有长老的树枝的话，普通人是根本无法进入的。大家走到森林的中心位置，突然森林里燃起了熊熊的烈火，只是一会儿的工夫整个森林就已经连成了一片火海，就在人们不知所措的时候，一只莫古利从地洞中钻了出来，他急切地向众人招着手，大家很快就明白了它的意思一起跳进了地洞。这才避开了一场灾祸，显然这场大火又是艾克斯狄斯干的好事。

众人在地洞中呆了好一阵，上面的森林中的火才得以熄灭。回到地面，此时的姆亚大森林已经被烧得惨不忍睹。大家继续在森林中寻找，终于见到了之前大贤者吉德所说的长老之树，也就是封印的守护者，而巴茨手中的长老的树枝也就是它的一部分。进入到长老之树的内部，发现这里有四棵类似于树干的东西，

力量。艾克斯狄斯操控的水晶瞬间就把众人打翻在地……

与此同时，还在巴尔城的古露露已经感受到自己的爷爷正身处险境，通过莫古利的心灵感应她才知道现在大家在姆亚大森林遇到麻烦。为了帮助爷爷她骑着飞龙赶忙向姆亚大森林的方向飞去。巴茨这一边已经被水晶的力量所完全束缚，大家虽然都在坚持，但却已经到了自己力量的底限……就在这时艾克斯狄斯的身上闪出一道魔法！原来是古露露来救大家了。艾克斯狄斯被古露露的魔法控制住，对众人攻击的水晶也失去了力量，众人这才得以获救。

但是艾克斯狄斯怎么可能轻易被打败，他马上就又爬了起来继续操控水晶束缚巴茨等人，接着开始寻找偷袭自己的敌人。很快他就发现了古露露的身影，一道火光向古露露飞去，火焰将小女孩团团围住。古露露被吓得几乎快哭出来，眼看着就要被火眼吞噬的她不禁大喊道：“爷爷！”听到古露露呼唤的加拉夫艰难的爬起来，当他看到自己的孙女正处在生死的边缘时，突然爆发出惊人的潜能力。他突破了水晶的束缚开始向自己孙女的方向走去。加拉夫将古露露从艾克斯狄斯的火焰中解救了出来，火焰非但没有伤到他，力量反倒被加拉夫所吸收。接着他疯狂的向艾克斯狄斯冲去，艾克斯狄斯被这股强大的力量所吓到，不自觉地后退了两步。虽然现在的艾克斯狄斯力量依然远强于加拉夫，但仅仅是招架了几下就带着其它的三颗水晶慌忙地逃走了。大家都获救了……加拉夫却因为过分透支自己的力量而瘫倒在了地上……那颗代表他的水晶在那一瞬间也变得粉碎……

第二十三章 被合并的世界

面对着躺在那里已经没有气息的加拉夫，无论人们如何使用恢复魔法和道具，却都无法挽回这位跟大家一路走过来最值得信任伙伴的生命。但是加拉夫走的时候却没有丝毫的遗憾，他的嘴角上依然还残留着有些不甘心的微笑……

古露露已经快哭成泪人了，突然她感到似乎爷爷在呼唤着自己，她奔了出来，那却是长老之树。一条饰物从空中飘落下来，那是爷爷的！好温暖啊！贴在身上就好像爷爷在抱着自己。“要保护水晶……保护这个世界……打败艾克斯狄斯！你绝不是孤独的一个人！”那是爷爷的声音，古露露的眼睛中再次充满了泪水……面前的是熟悉的三个身影，巴茨、蕾娜还有珐利斯……是啊，我并不是一个人，我还有伙伴们！我要继承爷爷的遗志，我要打败艾克斯狄斯！蕾娜温柔的双臂环绕在古露露的肩头，少女终于停止了哭泣，因为她已经知道，现在更需要去做些什么……飞龙载着众人缓缓地向天空的尽头飞去，那是艾克斯狄斯城堡的方向。艾克斯狄斯我们来了！！

众人刚闯入城堡内部就看到这里到处都是巴尔城和萨格多城士兵的尸体，有些尚有气息的人告诉大家说艾克斯狄斯已经回到了这里，他们根本不是对手，两个国家的国王都不在了，而军队也已经几乎是被全军覆灭。既然是这样打败艾克斯狄斯就必须是这些年轻人的使命了，抱着这样的决心，大家开始向城堡的顶层进发！可是大家没走多远就发现无论如何都找不到路了，古露露告诉大家说这一定是艾克斯狄斯使用的碍眼法，但明知道是这样人们却没有任何的办法。“爷爷！请借给我力量！”古露露不禁再次祈祷起来……

鲁格尔村里，狼人族的首领格鲁凯依然躺在病床上。“自己真是老了啊，只是一点小伤竟然要动这么大的干戈……”格鲁凯无奈地苦笑了一下，“加拉夫、杜尔根还有萨沙大家都去了……我在这个世界上已经没有什么可留恋的了……”听到格鲁凯说这样的话，下面的狼人慌忙都来劝慰自己的首领。就在这时，格鲁凯感到一个熟悉的气息正在接近着自己，是……是加拉夫？！“古露露……他们……需要……你的帮助……”只是一闪的信息，那熟悉的气息转瞬消失了。“我明白了……”格鲁凯微笑着点了点头。“用我的力量去击破艾克斯狄斯的幻影吧！！”格鲁凯燃尽了自己最后的力量帮助古露露他们解除了艾克斯狄斯的碍眼法，而他也因此欣慰地追随着自己的伙伴……离开了这个世界。至少到了那个世界，他可以毫无愧疚的面对那几张熟悉的面孔。晓之战士……30年前拯救水晶和世界的英雄们用他们的生命为30年后四位年轻的光之战士证明了，正义永远是不可被打败的！“是狼人爷爷……”古露露又哭了起来，艾克斯狄斯城堡整个变成一个非常恶心的样子，被隐藏的通道也因此而呈现了出来，原来这才是它的真面目啊。没有什么可犹豫的了，众人向城堡的最顶层飞奔而去！



“艾克斯狄斯！！你别想得逞！”四位光之战士终于站在了艾克斯狄斯的面前，而在艾克斯狄斯的背后是三颗已经没有光芒的水晶。“我想做的你们是不会理解的……”艾克斯狄斯意味深长地说着，“我只是要恢复到世界原本的面目。”“变成邪恶的世界吧！”巴茨愤愤地说道。这场战斗是必须要胜利的，不仅仅是光之战士的使命，也是已经逝去四位晓之战士的寄托。

艾克斯狄斯倒下了……但是剩下的三颗水晶却也变得粉碎……

当人们再次苏醒过来的时候，惊奇地发现自己竟然回到了熟悉的世界，在不远处就是蕾娜与珐利斯的故乡泰肯城。当人们再次进入这座熟悉的城市时，受到了这里人们的热烈欢迎，两位公主的平安归来使泰肯城的大臣们都非常的高兴，他们决定举办盛大的宴席来庆贺这样

的团聚。“父皇已经不在了……”想到父亲的死，蕾娜不禁又伤感起来。“……的确是非常遗憾，不过我已经从国王那里知道了……这位是我们的莎莉莎公主吧，欢迎您回家！”“莎莉莎是……我真正的名字……”珐利斯望着一旁的妹妹，“嗯……是父亲亲自给你起的！”说着蕾娜拉着珐利斯的手向皇宫的里面奔去。“公主殿下的贵宾也里面请！”大臣非常客气地将巴茨与古露露也带到里面。

不一会儿的工夫，换上皇氏服装的蕾娜从卧室中走出来坐在皇宫中最上面的座位上，本来就美丽可人的她在华丽衣着的陪衬下又映显出非凡的贵族气质。在她的旁边还有一把同样的椅子，那显然是留给珐利斯的……“我真的不适合穿这样的衣服啦！”卧室里传来珐利斯的声音，“很适合莎莉莎公主啊！”“我不穿啦！”过了好半天，珐利斯才扭扭捏捏的从里面走出来。巴茨一下都看呆了，现在的珐利斯比从前他见过的女生打扮还要漂亮得多。一身华丽的低胸连衣裙，头发不再是包在头巾里了，而是梳理得十分精致，上面又搭配了些许奢华又不显俗气的饰品。最让巴茨感到吃惊的是珐利斯还化了一点淡妆，这是他第一见到珐利斯化妆，但却没想到是那样的合适。

王宫内举行着盛大的宴会，中央的舞池中十几对年轻的舞者翩翩起舞，到处都能听到人们的欢笑声，仿佛永久的和平已经近在咫尺。在这样的环境下古露露却感到有些不太舒服，她偷偷的一个人溜到了凉台上去，巴茨看到后也跟着过去。在交谈中古露露说自己好像听到了爷爷在召唤自己，似乎有什么紧急的事情。巴茨也觉得留在这里并不是长久之计，至少得先调查清楚为什么他们会奇怪地回到这个世界……

第二十四章 传说中的12神器

巴茨回到了自己曾经跟陆行鸟波可分别的地方，虽然他从没有想过这么久了它还会一直在这里等待自己。但是奇迹有时就真的存在，波可还真的就在这里，不仅如此它还有了一位陆行鸟太太。见到老朋友回来了波可也非常高兴，巴茨希望波可能够回来再帮助自己一下，对方很爽快地就答应了。波可与自己已经有小宝宝的太太寒暄了一阵后，就跟着巴茨与新朋友古露露一起再次踏上了冒险的旅程。

在陆行鸟波可的帮助下，巴茨与古露露在这个世界中开始到处闲逛起来。几天之后他们才发现，这并不是从前巴茨所熟悉的那个封印的世界，自然也更不可能是古露露从小长大的异世界，好像两个世界已经合并在一起了？！带着这样的疑问，陆行鸟带着两个人经过一个峡谷，突然脚下一空掉了下去。原来这里是个魔物的巢穴，消灭了这里的魔物大家开始琢磨用什么方法才能回到地面上去。就在两个人苦恼的时候，不知道什么时候已经垂下了一根绳索，难道有好心人来帮忙了吗？可是无论巴茨怎么努力都够不到这根绳索，对方好象有意在跟下面的人开玩笑，一直控制着绳索在巴茨够不到的地方，就是让他干着急却上不去。就在巴茨恼火非常的时候上面突然传来了熟悉的声音，“下次还敢这样了吗？嘻嘻！快上来吧！”绳索终于彻底的垂下来了，巴茨生怕还要被对方耍，干脆让陆行鸟先上。波可平安的到达地面上，随后巴茨和古露露才顺着绳索爬了上去。

原来上面的人不是别人，正是珐利斯。因为巴茨二人在宴会上偷偷跑出来把她和蕾娜丢在泰肯城这件事让她非常生气，所以刚才就故意整整这两个人。现在的珐利斯又换回了那身熟悉的海盗服，巴茨问为什么不继续穿女装了珐利斯只回答了两个字——“习惯”。大家又回到了先前的样子，哈哈大笑起来，接着就都跳到了波可的身上准备赶路了。古露露不经意的说了句身上有点疼，好像有根刺不知道扎在哪里……

在西边的一个小洞穴中，众人竟然奇迹般的见到大贤者吉德，这到底是怎么一回事啊？！吉德看到巴茨等人的到来并没有感到意外，它这才将事情的始末原由告诉大家：传说曾经的封印世界与异世界就像现在这样是一个世界。但是在1000年前有一个名叫艾诺奥（エヌオー）能力十分强大的恶魔可以操作“无”之力。人们利用12之神器经过了长时间的战争终于打败了他，但是“无”之力却无法彻底被消灭。人们没有办法，只好把世界和水晶都分成两个部分，而“无”就被封印在两个世界的夹缝之中。那也就是传说的“异次元夹缝”！巴茨这才想到艾克斯狄斯的确曾经说过要恢复世界本来面目这样的话……

就在这个时候，古露露感到身上的刺痛越发的难以忍受，她终于找到那根刺把它拔出来扔在了地上。可是没想到它竟然变成了艾克斯狄



斯？！原来这一切都是他的阴谋，为了获取那可以吞噬一切的强大的“无”之力。艾克斯狄斯特意制造了两个世界合并的机会，以使“无”之力出现。就在这时，“异次元夹缝”出现在泰肯城的上空，城堡瞬间变成了一片火海……珐利斯到这时才好像发觉了什么，“蕾娜，你为什么要一个人去承受这些！”众人想要上前阻止艾克斯狄斯，但是却被力量强大的艾克斯狄斯一一击倒在地。就在艾克斯狄斯打算下手去结果众人的时候，老贤者吉德出手挡下了艾克斯狄斯的攻击。就在他一时犹豫的时候，吉德带着巴茨等人逃离了那个洞窟……

当众人清醒过来的时候才发现自己竟然已经来到了古代图书馆外面的森林中，吉德看到面前的古代图书馆后惊喜非常，原来它是存在于这个世界里的！吉德赶忙带着大家来到图书馆的内部。这里的学者们似乎都认识吉德，对抗艾克斯狄斯的作战会议马上就在图书馆的读书室中临时召开了。因为两个世界的合并，使得“异次元夹缝”跟“无”之力一起出现在世界中，必须要在艾克斯狄斯得到它之前阻止他的野心。以现在众人的实力想要正面抵抗艾克斯狄斯似乎并不现实，因此吉德想到了1000年打败艾诺奥的12神器，如果能够获得它们也许就会有转机了。吉德让图书馆的学者们把两本“封印之书”找出来并合并在一起，上面给出了解除12神器封印的方法。现在这是唯一的希望了，巴茨三人为获得12神器再次踏上奔波的征程。

想要取得12神器就必须要先取得传说中的石板，据“封印之书”里记载，第一块石板应该是在流沙沙漠的金字塔中。众人马不停蹄地赶到那里在魔物与木乃伊横行的古代墓地中取得了石板。就在他们刚刚离开金字塔的时候，发现曾经使用过的飞空艇竟然自己飞到了东面的岸边，现在如果能有交通工具自然会方便许多。大家决定先去取得飞空艇，在经过长老之木时，蕾娜的飞龙竟然会来到这里，这让大家喜出望外。当蕾娜从飞龙的脊背上跳下时，大家在那一瞬间都为蕾娜的平安归来而感到高兴，就在这时，从她的身体里突然传出一个阴森的声音，“这个身体已经属于我了……”

最终章 大决战

万万没想到，面前的人竟然是艾克斯狄斯？！原来他已经把蕾娜完全给控制住了。现在的蕾娜开始疯狂地向自己昔日的伙伴攻击起来。艾克斯狄斯则是奸笑的离开了这里……与此同时，艾克斯狄斯利用“无”之力把大贤者吉德与众多学者所在的古代图书馆也完全的吞噬掉了。蕾娜对众人的攻击不见丝的减缓，大家都不想伤害蕾娜，但是却使得自己根本没有招架的能力，艾克斯狄斯还真是个够卑鄙的小人。就在这时，飞龙突然从天而降用尽全力向蕾娜攻击过来，它这一下目标并不在蕾娜，而是附在她身上的魔物。飞龙的这一击还真有效，魔物竟然从蕾娜的身体内被分离了出来，但是飞龙也因为用力过猛而死去。众人没有时间多想了，一拥而上解决了魔物，蕾娜终于因此而获救。苏醒过来的蕾娜当得知飞龙为了救助自己和大家牺牲了自己的性命时，悲痛万分。但是现在已经不是伤心的时候，必须要马上取得12神器，阻止艾克斯狄斯的野心，这才有可能拯救这个世界。

众人找到久违的飞空艇开始向12神器的所在地封印之城进发。与此同时，丧心病狂的艾克斯狄斯又利用“无”之力将几座城市和村庄吞噬掉了，其实还包括巴茨的家乡。这使得巴茨非常恼火，近乎疯狂的他驾驶着飞空艇绕着世界急速飞行了好几圈，最后在伙伴们的劝慰下才逐渐冷静下来。

来到封印之城，发现有一部分古代图书馆的

学者以及泰肯城的大臣们都在这里避难呢。看到大家尤其是蕾娜平安无事大家都很高兴。一块石板只能取得三件神器，为了取得所有的神器大家必须按照“封印之书”上记载的提示去取得其它的三块石板，但是此时的艾克斯狄斯已经注意到了光之战士的行动。大批“异次元夹缝”中的魔物出现在拥有石板的遗迹中，但是这样的困难并没有吓退众人，他们依然凭借着惊人的毅力取得了剩下的三块石板。终于12神器取得了，光之战士拥有了可以匹敌艾克斯狄斯的武器，跟艾克斯狄斯算总帐的时间终于到了。

众人的飞空艇来到了泰肯城的上方，巨大的吸力迫使着飞空艇被吸入到无底的黑洞之中，原来这里就是“异次元夹缝”……与想象中不同的是，众人并没有经过任何的颠簸，飞空艇非常平稳的停留在了异次元世界。这里的一切景物都非常的熟悉，难不成现实中的城市、村庄甚至是建筑被吸入异次元就变成这个样子了吗？巴茨等人经过了流沙、森林、图书馆、高塔等熟悉的场景，甚至还遇到了一些现实世界的人类，但是在这里他们就好像是一尊雕像，仿佛没有灵魂，在那里一动都不动，就好像死的世界。但是成群出没的异次元魔物却比现实世界中还要厉害许多，众人非常吃力的逐渐前行着。

终于光之战士通过了层层的考验来到最终“无”的世界，在这里的最顶端他们见到了一切罪恶的根源——艾克斯狄斯。“你们来迟了……”艾克斯狄斯转过头缓缓的对众人说道，接着他飘浮在空中，“哈哈哈！我终于得到它了！最强的力量！可以支配世界的力量！那就是‘无’之力！！”说话间艾克斯狄斯变成一颗巨大的高树，邪恶的气息笼罩在整个“无”的世界里。巴茨想起了吉德曾经说过的话，艾克斯狄斯是从长老之木的一棵树进化而成的，那么现在的他就等于已经恢复了真身。“碍事的家伙们，让我来消灭你们吧！让你们亲自尝试一下，‘无’之力的感受！”艾克斯狄斯变得越发的疯狂，“无”之力依然还在继续地扩散着，又有一些村镇被吸入了“异次元夹缝”中，再这样下去，整个世界都将被黑暗所吞噬。

众人想要上前阻止，但却也被艾克斯狄斯用“无”之力吸收。就在人们毫无办法瘫倒在黑暗中时，巴茨在迷茫中见到了自己父亲杜尔根的身影，不仅如此还有已经离开人世的其他三位晓之战士——格鲁凯、萨沙……还有加拉夫。“蕾娜、巴茨、珐利斯还有古露露！我们会顶住‘无’之力的，你们趁这个机会去打败他！”晓之战士来帮助他们的孩子了，“只有你们这些光之战士，才能从黑暗中拯救这个世界，去吧！！”大家肯定地点了点头。在晓之战士的帮助下，“无”之力暂时失去了作用，众人又回到了艾克斯狄斯的面前。这一切让艾克斯狄斯始料不及，他本想再使用“无”之力来对付光之战士，但是却发现“无”之力已经无法再发动。“爸爸！！”蕾娜与珐利斯不约而同地叫出了声音，原来不仅是晓之战士，就连泰肯王也来帮助光之战士了。“就是现在！去把艾克斯狄斯彻底打败吧！！”

勇敢的光之战士，手握着1000年前勇士所使用的12神器，向黑暗与邪恶的根源艾克斯狄斯发起了最终的挑战。他们并没有恐惧和后退，因为在他们的身后有着坚强的后盾正在支援着自己。艾克斯狄斯是个可悲的角色，他以为自己拥有了“无”的力量，但最终却被“无”之力所吸收。虽然更加强大的艾克斯狄斯出现在了众人的面前，但也无法阻挡光之战士的利剑。“无”随着艾克斯狄斯与异次元世界一起消失在这个世界中，最终光之战士终于从黑暗中彻底拯救了这个世界。

结尾语

最终只有“无”
当四颗心充满“无”时
水晶诞生了
世界形成了
于是
希望给予大地的恩惠
勇气点燃了火焰
慈悲使水成为生命之源
探求把知识随风散播
当世界被“无”所包围时
人们有了四颗心
形成了光明
当“无”再出现时
四颗心
又产生了光辉……

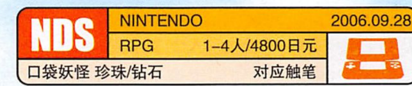
全文完

《钻石/珍珠》研究

——展现一个你所不知道的"DP世界"



上期我们针对《口袋妖怪 钻石·珍珠》的寻宝模式、怪物捕捉和新增招式进行了详细的分析，在本期的研究补完中，我们将继续就这部大作的隐藏要素以及游戏中各类道具的用途进行解说。《口袋妖怪 钻石·珍珠》是一部具有深度挖掘性的游戏，值得深入发掘的要素还远远不止这些。今后我们将继续针对这部大人气游戏进行更加详细的追踪研究，为广大口袋爱好者提供更加翔实准确的资料，陪伴大家继续享受美好的口袋训练员生涯。





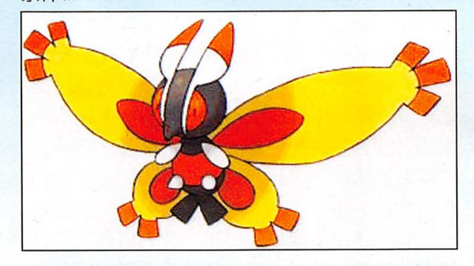
《口袋妖怪》如今已经形成了动漫游三栖的强大品牌，早在《钻石·珍珠》推出之前，鲁卡里奥等新作中的口袋妖怪已经活跃在了影视作品之中。同时，《珍珠·钻石》中也出现了大量和系列早期作品以及动漫作品相关的秘籍，这些秘籍为口袋妖怪们增添了更多的魅力。

1 新奥图鉴NO.045 蓑叶虫的秘密



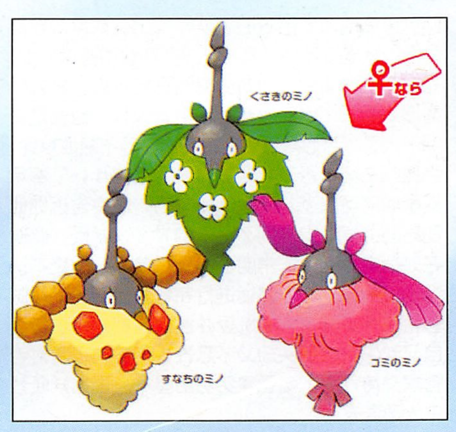
在向各位介绍这位出产于新作中的"变色妖怪"前，不妨先说一段关于它的变色形态的插曲：早在游戏发售初期，就已经有破解人员对游戏ROM中的数据进行了分析，他们惊奇地发现，在全国图鉴493号的后面竟然还有其它隐藏妖怪的信息。隐藏妖怪共有四只，分别是形态完全一样、但颜色分别为黄色和粉色的两只妖怪以及它们各自对应的进化形态。按照图鉴编号，它们的位置处于最后，所以玩家们纷纷猜测它们是类似前作中的梦幻、雪拉比、许愿星之类的新一代幻兽，而且很可能有着像水都兄妹那样的关系。但令人不解的问题在于：它们的能力数值很普通，并不能达到神兽或幻兽的级别。随着玩家对游戏的逐渐了解，这两种特殊形态妖怪的真实面目终于被揭晓了——它们就是新奥图鉴NO.045（全国图鉴NO.412）ミノムッチ蓑叶虫的变色形态。只要把这只妖怪带在身上，在不同的环境中发生战斗遇敌，它的颜色就会自动发生变化，而只要不改变环境让它重新战斗，它的颜色就会一直保持下去。不仅如此，更加重要的是，它所对应的进化形态多达4种，不同进化形态的属性、能力、习得招式也完全不同。可以说，它是新一代的"迪奥希斯"，这个有趣的特性也使蓑叶虫这只怪物的培养充满了乐趣。

下面表格显示的就是蓑叶虫的变色条件及进化条件：



NO.045 ミノムッチ 蓑叶虫	颜色	变色环境	进化为NO.046后对应属性及种族值						
			属性	HP	攻击	防御	特攻	特防	速度
	绿	草丛	虫/草	60	59	85	79	105	36
	黄	洞穴、沙滩	虫/地	60	79	105	59	85	36
	粉	室内(战斗塔、建筑物等)	虫/钢	60	69	95	69	95	36

※ NO.045ミノムッチ的进化条件：母20级进化为NO.046；公20级进化为NO.047。



值得注意的是，母的NO.045进化时会根据不同颜色进化成不同形态的NO.047，但是进化之后就不能进行颜色变化了。收集全三种颜色的NO.045后携带在身上，与ノモセシティ市的NPC对话可获得きょうせいギプス（竞争背心，携带妖怪参加战斗获得努力值翻倍）。

2 NO.115里奥鲁与钢铁岛的波导勇者

NO.116ルカリオ鲁卡里奥（全国图鉴NO.448）是活跃在2005年口袋剧场版《梦幻与波导的勇者》的传奇妖怪，酷酷的外形给它争取了不少FANS。除了外形漂亮，鲁卡里奥的能力也是一流的，所以在游戏中也有了特殊的入手方式。当游戏剧情发展到挑战完ミオシティ市的钢系道馆后，到城市左下方的港口处与这里的船员对话，可以前往一个叫做こうてつじま（钢铁岛）的地方，去之前最好先在身上空出一个妖怪的位置。来到岛屿后进入上方的洞穴，在洞穴地下2F会遇到一个男子，他要求和主角结成同伴一同前进。看过剧场版的玩家大概应该知道这位使用鲁卡里奥，身着怪异服装的男子是谁了——他就是那位从古代而来，使用波导力量的勇者。同他一起到达洞穴最深处后，他会向主角表示感谢并且愿意赠送给主角一个妖怪蛋，此时只要选择接受，就可以获得鲁卡里奥的蛋了。此时身上没有空位也没有关系，男子会在原地等待主角，先返回任意精灵中心空出一个空位再回来对话，就可以获得了。把这个蛋带在身上走6400步就可以孵化出可爱的NO.115リオル里奥鲁，它是鲁卡里奥的进化形态。当它的亲密度很高时升级，就可以进化为帅气的鲁卡里奥了，带着这位新同伴一起去冒险吧！

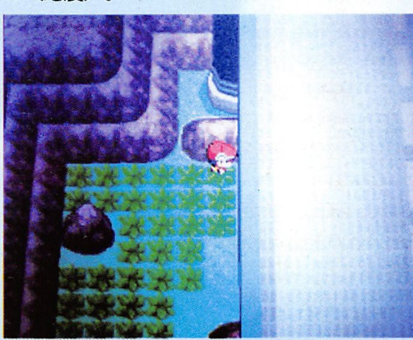




※ 此剧情不影响游戏主线剧情；钢铁岛上的房间是钢系道馆馆主的家，游戏后期来此可见到钢系馆主并获得道具メタルコート（钢铁外套）。波导勇者剧情发生后会消失，通关后可在战斗塔中见到他，并与他合作进行2V2战斗塔对战。

3 206号道路的隐藏洞穴

206号单车道下的地面需要从下方路口使用秘传招式切断拦路小树后才能到达。也许很多人都注意到了这里最上面的洞穴入口，这里面很黑，只能看到自己附近小范围的视野，需要让妖怪习得技能训练机70的闪光后方可照亮，在洞穴最深处会有一个小女孩向你求助请求带她出洞，千万不要迷路了哦。但其实，这个“まよいのどうくつ（迷途之洞）”真正的秘密在于——在这个洞口左方被单车道挡住的地方，其实有另外一个洞口！从下图向右走两格再一直向上就可以进入这个洞穴了。洞穴入口处有需要用秘籍04怪力来移动的岩石，所以在可以使用怪力之前是不能深入的。这里是NO.109フカマル深洞龙的唯一出现地点，如果想培育这只最强地龙，就一定要来这里捕获。另外，这个洞的最深处还可以拣到技能训练机26じしん（地震）。



4 NO.201安侬的28种形态

从金银时代生活至今的“文字兽”NO.201アンノーン安侬似乎总是隐藏着不为人知的秘密，每作中收集所有形态的安侬已经成了必须的要素之一，这次的新作也不例外。这次虽然并没有单独为它们设计安侬图鉴，但是28种形态却没有减少——英文的26种形态和“？”“！”两种形态，不过这次的分布地点却发生了很大的变化。

在ズイタウン镇右边的安侬遗迹中分布着前26种英文字母形态的安侬，值得注意的是每一层的地面上分布的野生安侬的形态是固定的，有的层上只会出现一种形态的安侬，所以如果想捕获全部形态的话需要在遗迹不同层面上遇敌。

捕获了全26种英文字母形态的妖怪后，位于214号道路上方的洞穴将会发生拓展，这个洞穴拓展

后是NO.449 ヒポポタス（砂河马）的重要捕捉地点，并且尽头处的遗迹内室中将出现剩下两种形态“?”与“!”的安侬。另外，从这里出去可以到达安侬遗迹上方岩石的洞口。



5 洋馆与豪宅的秘密

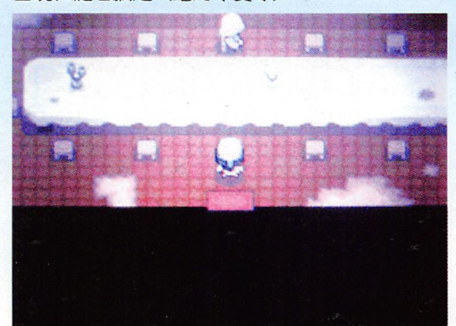
位于205号道路的ハクタイのもり森林右上方的出口附近有几棵小树拦着，获得秘籍01砍树后可以进入上方的洋馆中。尽管游戏中把这里称呼为洋馆，不过似乎叫它鬼屋更加合适一点……不仅出现的全部是鬼系妖怪鬼斯，而且还会看到一些容易让人毛骨悚然的剧情：

通关并升级图鉴后夜间到此，与屋外的馆主对话后进入房间2F左侧第二个房间，会发现电视正发出诡异的光线，调查后可以捕获LV15的NO.479ロトム电弧灵；

2F右侧第二个房间画像的红色眼睛在接近后会消失，当DS主机同时插有任意正版GBA版本的游戏卡带时，可以在此房间捕获到野生耿鬼；

进入2F右侧第二个房间时偶尔会看到右侧房间有一女孩幽灵出现，随后飘走（寒）……

进入1F中间的餐厅时偶尔会看到有一老者幽灵出现，随后飘走（绝对零度寒）……



位于ヨスガシティ市下方的212道路上有另一座豪华的建筑，人称“豪宅”，这里的主人非常喜欢炫耀自己的房子和自己遇到的稀奇事情，因此这里就成为了部分旧版妖怪的出现地点。要捕获旧版妖怪当然还是离不开通关升级图鉴这一步，完成后前往豪宅，右方的房间已经开启，进入后能够看到一个老管家和一个中年大叔，他就是豪宅主人了。与他对话他就会开始滔滔不绝地炫耀，当他问主角是否羡慕他的时候，选“はい”奉承奉承他就可以了。两次选择之后，他会告诉你他在后面的庭院中碰到了可爱的×××妖怪（此时在对话中会出现非常明显的妖怪名称，即使不认识也没关系，先把对话进行完毕）。此时旁边的老管家会提醒主人庭院里并没有这种妖怪，知道自己吹牛吹过了头却又不愿丢人的主人赶紧对老管家交待几句，老管家匆匆出屋——现找妖怪替主人圆谎去了。

等这些都完成后再与主人对话，就可以重新看到这里会出现的妖怪的相关信息。“……わしの−じまんのうらにわ　には　×××が　おるんじゃ！”注意这一句，其中的×××就是会出现的妖怪，接下来只要到庭院后面的草丛中反复遇敌就可以捕获到这种妖怪了。此外，在主人房间的上方还放置着一个妖怪的雕像，尽管有警卫守备着不让靠近，但如果把DS的时间调整到半夜2:01以后的话，你会发现警卫消失了……而且，这个雕像似乎在刚才的洋馆中也出现过……



下面是来自日本的关于洋馆和鬼屋的剧情（未判定）：参加了明年在日本举行的官方活动后，可以与洋馆的两个幽灵进行对话，随后可以在这里获得一些关于豪宅主人的相关信息，前往豪宅与主人对话后能获得开启ミオシティ市右上方房屋的道具“会员卡”，进入后发生剧情可捕获NO.491ダークライ夜啸灵。不过此剧情未经过任何认证，仅供各位玩家八卦参考啦。

6 旧版妖怪特殊捕获方式

（1）使用重要道具ポケトレ

在升级图鉴时大木博士会给予这个道具，此后就可以在重要类道具栏中选择使用了。使用方法

为：在一般草丛中步行时，使用该道具会看到部分草丛发生抖动，进入该草丛则发生战斗，遇到的妖怪有很高几率为旧版妖怪。不同的地点出现的旧版妖怪的种类不同，并且有钻石版、珍珠版限定出现妖怪。ポケトレ每使用一次需要走50步充电后才能再次使用。

（2）使用GBA版正版卡带

这个要求似乎比较过分……当DS主机上插上正版的GBA卡带后将在固定地点出现旧版妖怪，而且不同版本的卡带对应不同版本的妖怪，更加需要注意的是，经过测试发现D版和烧录卡无效。其中比较值得注意的两只妖怪：

NO.239 エレキッド电击怪：低几率携带电击兽进化道具エレキブースター，需要插入火红版卡带才会出现在发电厂门口的草丛中；

NO.240 ブビィ小鸭嘴龙：几率携带鸭嘴火龙进化道具マグマブースター，需要插入叶绿版卡带才会出现在ハードマウンテン山的洞穴里。

（3）狩猎区

狩猎区在升级图鉴后会出现大量旧版妖怪，不要忘记去捕获。不过，部分妖怪也是需要插上正版卡才会出现在这里的。

（4）豪宅后面的庭院

位于ヨスガシティ市下方的212道路的豪宅后庭院草丛中会根据每天豪宅主人的炫耀剧情出现妖怪（参见“洋馆与豪宅的秘密”），而且每天变化一种，此后会一直出现，但遇到的几率较低。

（5）副主角家中女孩的信息

マサゴタウン镇口袋中心正下方的民居是副主角的家，与这里的小女孩对话她会告诉你一些旧版妖怪出现的信息，比如“〇〇〇ばんどうとに　×××がいっぱい　いるって！”就是在提供信息,意思是“〇〇〇道路出现了大量的×××”，这时只要前往对应地点〇〇〇就能捕获×××妖怪了。不过，这些妖怪只在一天之内出现。



（6）究极奥义——在パール公园进行GBA版联动

当然这也是需要正版GBA卡带的，每天每张卡带限定6只妖怪传输到DS版中,在パール公园花2000块钱进入寻找捕获。这里的捕获率是百分百,只要你有足够的运气和耐心,就一定能找回原先的同伴。

7 口袋手表功能获取的限定条件

口袋手表是非常重要的游戏辅助道具，通过下屏的提示可以简化游戏中的冒险。只要在游戏过程中与各个地方的NPC对话就能够获得大部分的功能，但也有一些功能是需要满足限定条件才能够获得的。下面这些功能你拿到了吗？

功能3/13/14/16：当游戏剧情进行到一定时期后与コトブキシティ市左侧双门建筑中的手表制作人对话可获得；

功能17：携带性格为「まじめ」的妖怪与ナギサシティ市右下方需要使用攀岩到达的房屋中的研究员对话可获得；

功能18：携带性格为「むじゃき」的妖怪与ナギサシティ市右下方需要使用攀岩到达的房屋中的研究员对话可获得；

功能19：携带性格为「きまぐれ」的妖怪与ナギサシティ市右下方需要使用攀岩到达的房屋中的研究员对话可获得；

功能20：升级图鉴后在221号道路的パール公园剧情获得；

功能21：把NO.143カビゴン(卡比兽)放在携带妖怪的首位与パール公园入口处女孩对话可获得；

功能22：把NO.352カクレオン（变色龙）放在携带妖怪的首位与パール公园入口处女孩对话可获得。

8 退化妖怪的生蛋所需道具

尽管妖怪的进化方式都已经判明了，但有些妖怪的退化形态是需要携带特定道具的香炉生蛋才能够获得的，下面把所需要的香炉及对应获得妖怪的退化形态列出：

退化形态	携带道具
NO.298 ルリリ	うしおのおこう
NO.360 ソーナノ	のんきのおこう
NO.406 スボミー	おはなのおこう
NO.433 リーシャン	きよめのおこう
NO.438 ウソハチ	がんせきおこう
NO.439 マネネ	あやしいおこう
NO.440 ピンプク	こううんのおこう
NO.446 ゴンベ	まんぷくおこう
NO.458 タマンタ	さざなみのおこう

9 训练师卡片上的5星条件

通关、全图鉴、选美全胜、战斗塔50场连胜、地下世界盗旗50胜。

10 推荐练努力值的方法

关于练努力值的道具，本作中出现了比竞争背心（参见"新奥图鉴NO.045ミノムッチ 蓑叶虫的秘密"）更好的道具，可以在战斗塔中用BP换取：

パワーリスト：若战斗后获得攻击努力值，则获得的攻击努力值+4

パワーベルト：若战斗后获得防御努力值，则获得的防御努力值+4

パワーレンズ：若战斗后获得特攻努力值，则获得的特攻努力值+4

パワーバンド：若战斗后获得特防努力值，则获得的特防努力值+4

パワーアンクル：若战斗后获得速度努力值，则获得的速度努力值+4

パワーウエイト：若战斗后获得HP努力值，则获得的HP努力值+4

注意，这些增加的努力值是额外获得的，也就是说每次战斗后将获得对手妖怪本身对应的努力值以及上述道具的额外努力值的累计。不过这些道具的副作用仍然是速度降低，并且对应要求的BP值也比较高，如果没那个实力挑战战斗塔换到的话还是老老实实去用竞争背心吧。

●练努力值的推荐地点：

HP：205号道路右侧发电场门口草丛中的NO.422カラナクシ+1、212道路NO.194ウパー+1及NO.195ヌオー+2；

攻击：在殿元山出现的NO.066ワンリキー+1；

防御：クロガネシティ市下方的矿场或左侧的洞穴NO.74イシツブテ+1、钢铁岛（参见"NO.115リオル与钢铁岛的波导勇者"）洞内的NO.75ゴローン+2、NO.95イワーク+1、NO.208ハガネール+2；

特攻：ハクタイのもり森林右上方洋馆中的NO.92ゴース+1；

特防：任意水面遇敌的NO.72メノクラゲ+1、NO.73ドククラゲ+2；

速度：洞穴及夜间出现的NO.41ズバット+1、NO.42ゴルバット+2；

11 果实的选美效果与种植

果实不论是在选美中还是在战斗中都是十分重要的道具，因此对果实的种植以及使用进行探索也是游戏研究重要的一环。在游戏进行过程中获得果实的方式有两种：一种是在道路附近的土地上摘到，而另一种则是通过每天同一些游戏中出现的NPC对话来获得，这几位NPC包括：

ソノオタウン镇的花店的姐姐：NO.1—NO.5号果实

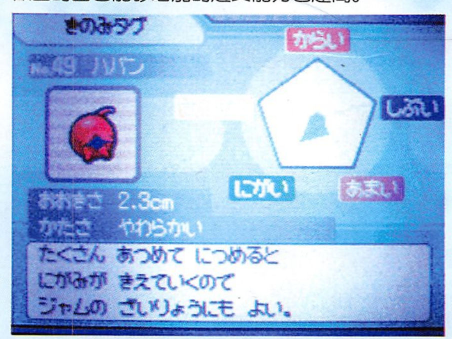
208号道路右侧房间里的果实名人：NO.1—NO.26号果实

ノモセシティ市左下方民居中的女主人：NO.36—NO.52号果实

取得了果实之后，可以打开道具的果实栏，选择任意果实的"タグをみる"来查看果实的选美能力，五项分别对应的能力为：

からい（辛，红色）→かっこよさ（帅气）；
しぶい（涩，兰色）→うつくしさ（美丽）；
あまい（甜，粉色）→かわいさ（可爱）；
にがい（苦，绿色）→かしこさ（聪明）；
すっぱい（酸，黄色）→たくましさ（强壮）。

对应能力的值越高（能力图中的条越长），则做出的面包能够增加的选美能力也越高。



至于果实的种植，只要面对摘果实的土地进行调查就可以种植了。本作增添了4种辅助种植的肥料道具，可以在208号道路右侧的果实名人的家中与女士NPC对话进行购买，每种都是200元：

すくすくこやし：缩短果实成长周期，使果实提前成熟；

じめじめこやし：延长果实成长周期，使果实晚期成熟；

ながながこやし：延长果实成熟时间，使果实成熟后消失时间拖后；

ねばねばこやし：使果实枯萎后能够长出更多的果实

说明：由于果实的成长期分为幼芽、成长、成熟、枯萎四个阶段，而只能在成熟期内才能取得果实，因此合理地利用四种化肥的功效将大大改善果实的种植效率！另外，不要忘记同果实名人家的小女孩对话获得口袋手表的功能8来监视自己种植的果实的地点哦！

12 可爱精灵的散步广场

在ヨスガシティ市上方有一个很多玩家都被阻拦不让进入的地方，这里就是能够携带小精灵进入散步的广场了——不过是需要携带限定种类的



“可爱”精灵才能够进入：ピカチュウ（皮卡丘）、ピッピ（皮皮）、コダック（可达鸭）、パチリス（电松鼠）、ピンプク（小幸运蛋）、ミミロル（绒耳兔）、フワンテ（气球鬼）、プリン（胖丁）、アチャモ（小火鸡）、エネコ（圆尾猫）、キナココ（蘑菇仔）。在进入公园后可以像以前的黄版那样让这些妖怪跟在自己后面一起走动哦。不过，进入公园的目的当然是为了收集里面的道具：除了能够很容易拣到的两个技能训练机外，在公园右上方的两个石塔中的左侧的石塔中有非常重要的隐藏道具“おまもりこばん（招财金币，让妖怪携带参加战斗后获得金钱翻倍）”，有了这个道具就可以大量赚取金钱了，所以请一定不要错过这个藏在石塔里的道具。

13 装饰精灵球，让精灵绚丽地出场

首先声明，这个秘密并不局限在选美大赛，是通过装饰精灵球让妖怪在平时的战斗中也能有华丽而绚丽的出场。各位追求视觉效果的玩家不妨用这个方式来装饰一下自己的精灵球。

在ズイタウン镇右侧通向安侬遗迹的路上右侧的民居中与女主人对话能够获得一个重要类道具シールいれ，用这个可以装纳装饰用物品；获得了容器后可以每天在ナギサシティ市的ナギサ いちば（名木市场，商店左上侧）建筑中最上面的墨镜大叔处买到装饰用的道具，而且道具的种类也会每天都不同哦！购买以后可以在道具栏中选择使用シールいれ可以查看已经拥有的装点物种类。

接下来到任意口袋中心打开柜台旁的电脑，打开后选择第二项“○○○のパンコン（○○○是主角的名称）”，打开后选择第二项“ボールカプセル”，这时会出现12个球供任意选择，任意选定一个后出现选项“へんじゅう（变化）”“いれかえる（位置替换）”，选择第一项就可以进入精灵球的装点界面了——在装饰界面中，DS的下屏左边的装饰物可以通过触摸拖动到精灵球的任意位置，届时装饰效果就可以从该处出现。每个精灵球上最多放置8个装饰物，如果想要查看具体效果的话可以点击下屏左下方的蓝色精灵球标志。完成后点击“けってい”就可以了。返回精灵球选择界面时可以看到经过装饰的精灵球加上了特殊标志，此时再此选择该精灵球就会出现新选项“セット”，选择后可以选择要使用该效果的妖怪（只能是身上携带的妖怪），完成后就可以使该妖怪在战斗中出场时拥有特殊的绚丽效果了。而如果需要卸载该效果的话也十分简单，只要重新进入该系统，选择了已经装备了妖怪的精灵球后再选择“はずす”就可以了。

※ 装备了精灵球效果的妖怪不能放入电脑，必须要先卸载掉精灵球的效果才可以放入。



14 妖怪箱的新壁纸

同绿宝石一样，本作的妖怪箱也是有途径可以更换新壁纸的。不过这需要先在日文官网注册会员，并根据自己的游戏ID生成对应码才能够获得的，一些没有该条件的玩家可能就非常遗憾地与此无缘了。

首先注册并登陆后进入网站页面http://www.pokemon.jp/portal/member/dp/aikotoba/index.cfm,会显示出已经公布的壁纸信息：



点击壁纸下方的黄色方块“あいことば”进入关键词生成页面，在此框内输入5位游戏中的训练师ID号后点击“送信”可获得两句关键词：



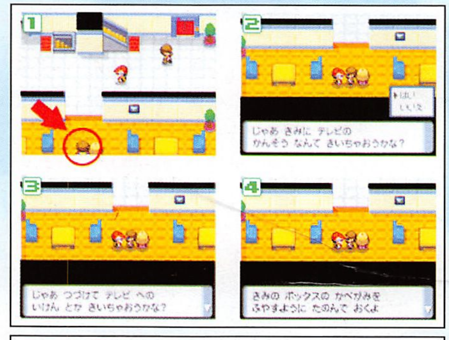
值得注意的是不同的壁纸需要将游戏剧情发展到一定程度后方可获得，例如已经公布的第一张就必须在完成第一道馆挑战后回到コトブキシティ市并与上方的银河团交手后从胖子处获得道具后方可前去获取：

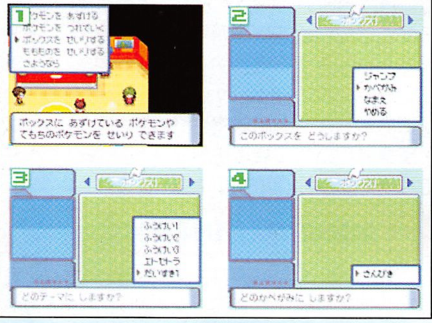


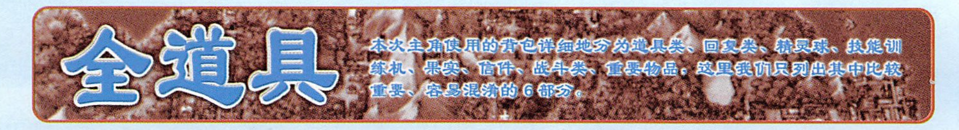
进入コトブキシティ市水池上方的电视台，到3F与房间中的墨镜男对话，分两次输入刚才获得的两句关键词，输入正确的话就可以开启电脑妖怪箱中的壁纸了。

之后到任意口袋中心打开电脑，依次进入“だれかのパソコン”→“ボックスを　せいりする”，点击妖怪箱最上方的名称，依次选择“かべがみ”→だいすき1就可以成功更换壁纸了。

供更换的壁纸总共有8种，将会在日本官网上逐渐公布，当然无论是关键词还是获取方式都会有所变化，喜欢的人就请期待吧！







剧情道具

日文名	图鉴	中文名	备注说明
たんけんセット		探险工具	地下世界挖掘专用
たからぶくろ		宝袋	用来装从地下挖出的宝藏
ルールブック		规则之书	记载着对战规则
ポケトレ		捕虫器	可以探测到草丛中隐藏的PM，通过行走积累步数来充电
ポイントカード		积分卡	可以在战斗塔中保存BP的卡片
ぼうけんノート		冒险日记	记录冒险历程
シールいれ		贴纸盒	存放精灵球贴纸的盒子
アクセサリーいれ		装饰箱	用来存放装饰品
シールぶくろ		贴纸袋	可放置10张贴纸的袋子

日文名	图鉴	中文名	备注说明
ともだちてちょう		朋友名册	记录WIFI上朋友的信息
はつでんしょキ–		发电场钥匙	打开发电场大门
こだいのおまもり		古代护身符	用PM的骨头制作成的护身符
ギンガダンのカギ		银河团钥匙	打开银河团总部大门的钥匙
あかいくさり		红链条	新奥三湖精创造的用来唤醒时间、空间之神的道具
タウンマップ		城镇地图	可以查看整个新奥的地图
バトルサ–チャ–		对战搜索机	可以搜索能够战斗的训练员，通过行走积累步数来充电
コインケ–ス		代币盒	可存放50000个游戏代币
ボロのつりざお		破钓竿	只能钓鲤鱼王
いいつりざお		好钓竿	可钓出来更多的PM
すごいつりざお		超级钓竿	可钓最多种类的PM
コダックじょうろ		可达鸭喷壶	给果实作物浇水
ポフィンケ–ス		糖果箱	用来存放糖果的箱子
じてんしゃ		自行车	可以变速的自行车，速度至少为步行的2倍
ル–ムキ–		房间钥匙	湖边旅馆的钥匙
オ–キドのてがみ		博士的信	送往224号道路的信，用于触发草刺猬事件
みかづきのはね		三日月羽毛	绽放着月之光辉的神秘羽毛
メンバ–ズカ–ド		会员卡	用来进入宿屋的卡片，用于触发夜啸灵事件
てんかいのふえ		天海之笛	拥有美妙音色的笛子，用于触发超神兽事件
ふねのチケット		船票	坐船的凭证
コンテストパス		选美通行证	选美大会的门票
かざんのおきいし		熔岩石	由灼热的凝固而成的石头
おとどけもの		包裹箱	寄给宿敌的包裹
ひきかえけん1		兑换券1	集齐三个兑换券可以换得口袋手表
ひきかえけん2		兑换券2	集齐三个兑换券可以换得口袋手表
ひきかえけん3		兑换券3	集齐三个兑换券可以换得口袋手表
そうこのかぎ		仓库钥匙	进入银河团总部附近仓库的钥匙
ひでんのくすり		秘传之药	用来治疗拦路的可达鸭的药

装备道具

日文名	图鉴	中文名	备注说明
こんごうだま		金刚石	迪亚鲁卡携带时提升钢系和龙系技能威力
しらたま		白玉	帕鲁基亚携带时提升水系和龙系技能威力
ひかりのこな		光粉	对方攻击携带的PM时命中率下降
しろいハ–ブ		白色草药	可以自动回复下降的能力
きょうせいギプス		竞争背心	PM携带时获得的努力值加倍，但速度减半

日文名	图鉴	中文名	备注说明
がくしゅうそうち		学习装置	PM携带时可以不用出场就分享经验值
せんせいのツメ		先制之爪	一定几率在对手之前行动
やすらぎのすず		安闲铃铛	PM携带时亲密度会不断增加
メンタルハーブ		精神草药	可以自动解除着迷状态
こだわりハチマキ		专爱头巾	提升PM的物攻能力，但只能使用出场后第一次使用的技能
おうじゃのしるし		王者之证	使用技能攻击造成伤害时能造成害怕
ぎんのこな		银粉	提升虫系技能威力
おまもりこばん		护身金币	携带的PM出场战斗后，战斗结束时可以获得2倍金钱
きよめのおふだ		清净符	携带的PM排在队伍第一位时不易遇到野生PM
こころのしずく		心之水滴	拉提亚斯或拉提奥斯携带时可以提升特攻和特防
しんかいのキバ		深海之牙	帕鲁蚌携带时特攻加倍，帕鲁蚌进化道具
しんかいのウロコ		深海之鳞	帕鲁蚌携带时特防加倍，帕鲁蚌进化道具
けむりだま		烟珠	PM携带时必定能从野生PM战中逃跑
かわらずのいし		不变之石	PM携带时无法进化
きあいのハチマキ		气息头巾	受到对方技能攻击濒死时，一定几率还余下1点HP
しあわせタマゴ		幸运蛋	PM携带时能获得更多的经验值
ピントレンズ		焦点镜片	会心一击几率增加
メタルコート		金属外套	提升钢系技能威力，特定PM进化道具
たべのこし		剩饭	每回合结束时回复少许HP
りゅうのウロコ		龙鳞	提升龙系技能威力，刺海马进化道具
でんきだま		电气珠	皮卡丘携带时特攻加倍
やわらかいすな		细沙	提升地面系技能威力
かたいいし		硬岩	提升岩系技能威力
きせきのタネ		奇迹种子	提升草系技能威力
くろいメガネ		黑色眼镜	提升恶系技能威力
くろおび		黑带	提升格斗系技能威力
じしゃく		磁铁	提升电系技能威力
しんぴのしずく		神秘水滴	提升水系技能威力
するどいくちばし		尖锐鸟喙	提升飞行系技能威力
どくバリ		毒针	提升毒系技能威力
とけないこおり		不融冰	提升冰系技能威力
のろいのおふだ		诅咒符	提升鬼系技能威力
まがったスプーン		弯曲汤匙	提升超能系技能威力
もくたん		木炭	提升火系技能威力
りゅうのキバ		龙牙	提升龙系技能威力

日文名	图鉴	中文名	备注说明
シルクのスカ-フ		丝织围巾	提升普通系技能威力
アップグレ-ド		升级卡	3D龙进化道具
かいがらのすず		贝壳铃铛	使用技能攻击造成伤害时可以回复HP
うしおのおこう		潮之香炉	提升水系技能威力，玛莉露的繁殖道具
のんきのおこう		气之香炉	对方攻击携带的PM时命中率下降，果然翁的繁殖道具
ラッキ-パンチ		幸运拳套	吉利蛋携带时提升会心一击几率
メタルパウダ-		金属粉末	百变怪携带时物防加倍
ふといホネ		粗骨棒	卡拉卡拉、嘎拉嘎拉携带时物攻加倍
ながねぎ		长葱	大葱鸭携带时提升会心一击几率
あかいバンダナ		红色头巾	提升PM在选美比赛中的帅气度
あおいバンダナ		蓝色头巾	提升PM在选美比赛中的美丽度
ピンクバンダナ		粉色头巾	提升PM在选美比赛中的可爱度
みどりバンダナ		绿色头巾	提升PM在选美比赛中的聪明度
きいろバンダナ		黄色头巾	提升PM在选美比赛中的坚强度
こうかくレンズ		放大镜	略微提升命中率
ちからのハチマキ		力量头巾	略微提升物理技能威力
ものしりメガネ		智慧眼镜	略微提升特殊技能威力
たつじんのおび		达人腰带	攻击技能属性克制对方时，略微提升该技能威力
ひかりのねんど		光之粘土	延长反射盾、光之壁的持续回合数
いのちのたま		生命之玉	略微提升反弹伤害效果技能的威力
パワフルハ-ブ		力量草药	直接使出原本需要先蓄力的技能
どくどくだま		剧毒之珠	PM携带时会出现剧毒状态
かえんだま		火焰之珠	PM携带时会出现烧伤状态
きあいのタスキ		气息缎带	HP满值时若被一击致死，则会剩余1点HP
フォ-カスレンズ		精准镜片	比对手后行动时，技能命中率提升
メトロノ-ム		节拍器	连续使用相同的技能时，技能威力会上升
くろいてっきゅう		黑铁球	PM携带时速度下降,且如果是飞行系和浮游特性的PM,将受到地面系技能的影响
こうこうのしっぽ		岩石之尾	PM携带时每次都必定在对手之后行动
あかいいと		红线团	PM携带时如果出现着迷状态，那么对手也会出现着迷状态。
くろいヘドロ		黑淤泥	毒系PM持有时每回合可以回复HP，其它属性PM持有时每回合会损失HP
つめたいいわ		冰冷岩石	延长使用技能出现的下雪天气的持续回合数
さらさらいわ		沙砾岩石	延长使用技能出现的沙尘暴天气的持续回合数
あついいわ		炽热岩石	延长使用技能出现的晴天天气的持续回合数
しめったいわ		湿润岩石	延长使用技能出现的雨天天气的持续回合数
ねばりのかぎづめ		镰钩爪	延长束缚效果技能的持续回合数

日文名	图鉴	中文名	备注说明
こだわりスカーフ		专爱围巾	提升PM的速度能力，但只能使用出场后第一次使用的技能
くっつきバリ		附着针刺	PM携带时每回合都受到伤害，但受到对方接触攻击时，对方也会受到伤害
パワーリスト		红色项圈	PM携带时速度下降，获得物攻努力增加
パワーベルト		棕色项圈	PM携带时速度下降，获得物防努力增加
パワーレンズ		紫色项圈	PM携带时速度下降，获得特攻努力增加
パワーバンド		黄色项圈	PM携带时速度下降，获得特防努力增加
パワーアンクル		蓝色项圈	PM携带时速度下降，获得速度努力增加
パワーウエイト		绿色项圈	PM携带时速度下降，获得HP努力增加
きれいなぬけがら		绮丽外壳	PM携带时必定能交换下场
おおきなねっこ		大型根须	使用HP吸收的技能时，HP回复量会增加
こだわりメガネ		专爱眼镜	提升PM的特攻能力，但只能使用出场后第一次使用的技能
ひのたまプレート		火焰石板	提升火系技能威力
しずくプレート		水滴石板	提升水系技能威力
いかずちプレート		雷电石板	提升电系技能威力
みどりのプレート		翠绿石板	提升草系技能威力
つららのプレート		冰封石板	提升冰系技能威力
こぶしのプレート		拳击石板	提升格斗系技能威力
もうどくプレート		剧毒石板	提升毒系技能威力
だいちのプレート		大地石板	提升地面系技能威力
あおぞらプレート		青空石板	提升飞行系技能威力
ふしぎのプレート		奇异石板	提升超能系技能威力
たまむしプレート		玉虫石板	提升虫系技能威力
がんせきプレート		坚硬石板	提升岩系技能威力
もののけプレート		阴魂石板	提升鬼系技能威力
りゅうのプレート		龙王石板	提升龙系技能威力
こわもてプレート		恐惧石板	提升恶系技能威力
こうてつプレート		钢铁石板	提升钢系技能威力
あやしいおこう		怪异香炉	提升超能系技能威力
がんせきおこう		坚硬香炉	提升岩系技能威力
まんぷくおこう		满腹香炉	PM携带时每次都必定在对手之后行动
さざなみのおこう		水波香炉	提升水系技能威力
おはなのおこう		鲜花香炉	提升草系技能
こううんおこう		幸运香炉	携带的PM出场战斗后，战斗结束时可以获得2倍金钱
きよめのおこう		清静香炉	携带的PM排在队伍第一位时不易遇到野生PM
プロテクター		护身衣	铁甲暴龙进化道具

日文名	图鉴	中文名	备注说明
エレキブ-スタ-		电力驱动器	电击兽进化道具
マグマブ-スダ-		岩浆驱动器	鸭嘴火龙进化道具
あやしいパッチ		怪异零件	3D龙2进化道具
れいかいのぬの		灵界幕布	木乃伊进化道具
するどいツメ		尖锐之爪	会心一击几率增加，狃拉进化道具
するどいキバ		尖锐之牙	使用技能攻击造成伤害时能造成害怕，天蝎进化道具

战斗辅助道具

日文名	图鉴	中文名	备注说明
エフェクトガ-ド		X防护	5回合内能力值不会下降
クリティカッタ-		X会心	使会心一击几率增加
プラスパワ-		X物攻	使物攻上升
ディフェンダ-		X物防	使物防上升
スピ-ダ-		X速度	使速度上升
ヨクアタ-ル		X准确	使命中率增加
スペシャルアップ		X特攻	使特攻上升
ピッピにんぎょう		皮皮玩偶	必定脱离与野生PM的战斗
エネコのシッポ		圆尾猫玩偶	必定脱离与野生PM的战斗
あおいビ-ド ロ		蓝哨子	解除睡眠
きいろビ-ド ロ		黄哨子	解除混乱
あかいビ-ド ロ		红哨子	解除着迷

精灵球

日文名	图鉴	中文名	备注说明
マスタ-ボ-ル		大师球	一定能捕获精灵的球，游戏中只能得到1个
モンスタ-ボ-ル		怪兽球	最普通的精灵球
ハイパ-ボ-ル		高级球	比超级球捕捉率高的精灵球
ス-パ-ボ-ル		超级球	比普通球捕捉率高的精灵球
サファリボ-ル		狩猎球	狩猎场专用的精灵球，不能带出
ネットボ-ル		触网球	捕捉水/虫系PM效果较好的精灵球
ダイブボ-ル		深水球	在水中捕捉PM效果较好的精灵球
ネストボ-ル		巢穴球	捕捉低等级PM效果较好的精灵球
リピ-トボ-ル		重复球	捕捉已捕获PM效果较好的精灵球
タイマ-ボ-ル		时间球	战斗回合数越多，效果越好的精灵球，专对神兽使用
ゴ-ジャスボ-ル		亲密球	捕获的PM亲密度高
プレミアボ-ル		赠品球	和怪兽球相同，购买10个怪兽球或以上时的赠品
ダ-クボ-ル		黑暗球	在夜晚和洞窟中捕捉PM效果较好的精灵球

日文名	图鉴	中文名	备注说明
ヒ–ルボ–ル		治疗球	捕获的PM回复HP和异常状态
クイックボ–ル		快速球	战斗开始时使用捕捉效果较好的球
プレシャスボ–ル		珍稀球	珍贵的纪念品精灵球

回复道具

日文名	图鉴	中文名	备注说明
キズぐすり		伤药	回复20HP
どくけし		解毒药	解除中毒状态
やけどなおし		烧伤药	解除烧伤状态
こおりなおし		解冻药	解除冰冻状态
ねむけざまし		清醒药	解除睡眠状态
まひなおし		解麻药	解除麻痹状态
かいふくのくすり		痊愈药	回复全部HP并解除异常状态
まんたんのくすり		全回复药	回复全部HP
すごいキズぐすり		强力伤药	回复200HP
いいキズぐすり		好伤药	回复50HP
なんでもなおし		状态药	解除任何异常状态
げんきのかけら		元气药片	复活濒死状态的PM并回复一半HP
げんきのかたまり		元气药块	复活濒死状态的PM并回复所有HP
おいしいみず		矿泉水	回复50HP并增加亲密度
サイコソ–ダ		苏打水	回复60HP并增加亲密度
ミックスオレ		柠檬汁	回复80HP并增加亲密度
モ–モ–ミルク		哞哞奶	回复100HP并增加亲密度
ちからのこな		力之粉	回复50HP并降低亲密度
ちからのねっこ		力之根	回复200HP并降低亲密度
ばんのうごな		烦恼粉	解除任何异常状态并降低亲密度
ふっかつそう		复活草	复活濒死状态的PM并降低亲密度
ピ–ピ–エイド		PP回复	回复1个技能10点PP
ピ–ピ–リカバ–		PP大回复	回复1个技能全部PP
ピ–ピ–エイダ–		PP量回复	回复全部技能10PP
ピ–ピ–マックス		PP全回复	回复全部技能全部PP
フエンせんべい		火山饼	解除任何异常状态
きのみジュ–ス		树果汁	回复20HP
せいなるはい		圣灰	复活所有PM濒死状态
マックスアップ		HP上升	增加10点HP努力值
タウリン		蛋白质	增加10点物攻努力值
ブロムヘキシン		铁	增加10点物防努力值
インドメタシン		碳	增加10点速度努力值
リゾチウム		钙	增加10点特攻努力值
ふしぎなアメ		奇异糖果	使PM升1级
ポイントアップ		PP上升	提升1个技能1级PP上限
キトサン		锌	增加10点特防努力值
ポイントマックス		PP最大	提升1个技能3级PP上限
もりのヨウカン	——	森之羊羹	解除任何异常状态

功能道具

日文名	图鉴	中文名	备注说明
くろいビ－ドロ		黑哨子	不易遇见野生PM
しろいビ－ドロ		白哨子	容易遇见野生PM
あかいかけら		红碎片	可制作成火之石
あおいかけら		蓝碎片	可制作成水之石
きいろいかけら		黄碎片	可制作成雷之石
みどりのかけら		绿碎片	可制作成草之石
シルバ－スプレ－		银色喷雾器	200步内不遇到低于队伍排头PM等级的野生PM
ゴ－ルド スプレ－		金色喷雾器	250步内不遇到低于队伍排头PM等级的野生PM
あなぬけのヒモ		穿洞绳	能从洞窟中逃离至入口
むしよけスプレ－		除虫喷雾器	100步内不遇到低于队伍排头PM等级的野生PM
たいようのいし		太阳石	特定PM进化道具
つきのいし		月之石	特定PM进化道具
ほのおのいし		火之石	特定PM进化道具
かみなりのいし		雷之石	特定PM进化道具
みずのいし		水之石	特定PM进化道具
リ－フのいし		草之石	特定PM进化道具
ちいさなキノコ		小蘑菇	可以卖钱
おおきなキノコ		大蘑菇	可以卖钱
しんじゅ		小珍珠	可以卖钱
おおきなしんじゅ		大珍珠	可以卖钱
ほしのすな		星砂	可以卖钱
ほしのかけら		星星碎片	可以卖钱
きんのたま		金珠	可以卖钱
ハ－トのウロコ		心之鳞片	可以用来回忆技能
あまいミツ		香甜蜂蜜	可以涂在树上吸引PM
すくすくこやし		催生肥料	可以加快果实生长速度
じめじめこやし		延缓肥料	可以减缓果实生长速度
ながながこやし		保果肥料	可以减缓果实掉落的速度
ねばねばこやし		高产肥料	可以减少重新发芽的时间
ねっこのカセキ		根之化石	可以复活出PM化石草
ツメのカセキ		爪之化石	可以复活出PM化石虫
かいのカセキ		海之化石	可以复活出PM化石盔
こうらのカセキ		铠之化石	可以复活出PM菊石兽
ひみつのコハク		神秘琥珀	可以复活出PM化石飞龙
たてのカセキ		盾之化石	可以复活出PMタテトプス
ずがいのカセキ		头盖化石	可以复活出PMズガイドス
ひかりのいし		光之石	特定PM进化道具
やみのいし		暗之石	特定PM进化道具
めざめいし		觉醒石	特定PM进化道具
まんまるいし		万丸石	特定PM进化道具
かなめいし		回音石	作用不明



著子：哎呀呀……我以为你这期的标题依然会是无比地长呢，都已经预先留好栏位了——你却突然以短标题袭击，这不是难为我么！

绫小路：你是谁？

著子：翔武已经受够了你了！他扬言如果再负责你的专栏，他宁可用PS3砸脑袋自尽——出于对电软好不容易才从日本抢回来的PS3的珍惜考虑——我绝对没有说那个人命不值钱的意思哦——上级决定让翔武卸任改做其他栏目，换我来接替他的位置忍受你的摧残。

绫小路：哦，原来这样……

著子：那么，以后请多关照啦！我会跟以前的编辑不同，尽量尊重你在写东西时的习性和偶尔容忍你拖稿的劣习，不过希望你能配合我版面安排时的要求，先把标题换掉，改成长一点的好么？

绫小路：你是谁？

著子：…………



在遇到津村斗贵子之前，武藤和辉还只是个很普通的高中男生——当然，光是听见“津村斗贵子”这个气势完全凌驾于“川岛芳子”或者“大和抚子”的名字就能想到，会叫这个名字的女生，就如同东邪西毒般有着不同凡响的身世。而会出现在《少年JUMP》上连载着的漫画作品里的男主角，光是用脚指头想也知道他绝不容易那么简单地挂掉或者一边说着“我爱你爱着你就像老鼠爱大米”一边愤世嫉俗地死掉。

而且，这还是和月伸宏的漫画。画《浪客剑心》的那个人的漫画。该有点觉悟了吧？喂，说你呢！

继《浪客剑心》一举成名之后，关于和月伸宏下一部作品将会是怎样再描述剑客的血泪发展史就成了众多FANS讨论的重点话题。然而在已成经典的《明治剑客浪漫谭》之后，既没有出现“太正剑客华击团”（啊哈啊，大神一郎！），也没有出现“平成剑客圣杯谭”（啊哈啊，卫宫士郎！），却是涌出了不少似像非像谈不上精彩也不至于太烂的各色中长短篇，而当《武装炼金》以大篇幅连载的形式出现在人们眼前的时候，所有人这才恍然大悟过来：原来和月伸宏早已厌倦了古装戏，改为向时装戏发展了。可毕竟“明治剑客浪漫谭”实在太过让人怀念，以至于当今年秋季动画新番中赫然出现了一部《天保异闻妖奇士》的时候，还有着不少关于“这不会是某大叔即将被毁容的人生发展史吧”的窃窃私语。（森林公民向你致敬，向你致敬！）

因为亲眼目睹怪物吃人而误被杀掉。漫画的一开始就给人以一种“明神弥彦少年成长版的NPC揭开故事序幕，看来和月伸宏已经腻歪了明神弥彦造型”的错觉。然而随着武藤和辉被救醒，因为获得一块核铁取代心脏得以获得新

生命之后（医龙你白浪费那么多精力去做心脏移植手术了…），津村斗贵子以绝不可爱更不妩媚的凶悍架势宣布不再只做花瓶的女主角堂堂降临。

因为有了“和月伸宏是个伤疤控”的前科，所以每次一有新作连载就习惯性地要接受读者在主角脸上寻找十字刀疤的举动，这种“大家来找叉”式的惯例再次在斗贵子脸上获得应证。只不过继上一次毁了男人的容之后，这次又狠心地对女人下手，看来这“他上次被男人抢走了爱人所以憎恨男人，显然这次是被女人抢走了爱人”的流言也将生生不息下去……（蓍子：出现了！传说中绫小路的自我代入流言成真的语言模式！没想到我竟然可以亲眼见到！ 绫小路：……）然而比较起岸本齐史一出手就在自己漫画里安排了漩涡鸣人、旗木卡卡西、猿飞阿斯玛这三个伤疤满脸的角色（我爱罗的那个“爱”字纹身也很可疑…），和月伸宏在“伤疤控”上的程度明显还逊色不少，然而当斗贵子一发怒就满脸狰狞地吼出“给我把所有脏物都喷出来”的时候，这种完全女王样的气势多少还是影射出了和月伸宏内心压抑着的扭曲人格。（蓍子：对于这种扭曲事实的言论，我想不OTL都不行…）

由于《钢之炼金术师》的大红大紫，决定了“炼金术”题材如果不加入点“脱衣炼金工房”之类的噱头的话，就很难再超越荒川弘树立的丰碑。所以《武装炼金》在先天上就存在着“概念不清”、“世界观不明”、“设定不精彩”、“男主角不正太”、“女主角不够萌”等等诸多缺陷（蓍子：后面那两个明显不能作为缺陷好不好……），更何况武藤和辉死而复生因祸得福的桥段，对于早就在初中课堂上偷偷温习完了中国大量三流武侠小说的读者来说更是困得让人打瞌睡的设定。

身为“炼金战士”而不慎将无关人士卷入战斗里的斗贵子，出于愧疚的心理而将“炼金战士”力量的来源——核铁作为心脏的替代品植入了和辉体内。根据不同使用者的意念和特质而呈现出不同形态和能力的核铁，其实是很恶魔果实一般的道具。和辉的突击枪、斗贵子的四爪战裙（蜘蛛精啊！！！）、防人的银色护甲、月面的31个自我繁殖（多重影分身啊!!!）等都多少反映出了和月伸宏有像尾田荣一郎“借鉴”思路的嫌疑。至于那个全身冒火很适合抓来烤白薯烤羊腰子的战士长一登场，火拳艾斯的饭们想抓着板凳抽人的心都有了。而尽管还没有出现长手长脚的橡皮人或者鼻子长得像避雷针的卷毛男，但和月伸宏显然也没有“同为队长，就一直美型下去吧”的久保带人式高尚情操，BRAVO战士长的一登场，首先就粉碎了同人女们的幻想，接着又让蝶野攻爵无限妩媚地变身，那边厢还死守着白菜与小白的死神饭们早就口吐白沫地昏死过去了。

说到这个蝶野攻爵，大约是《武装炼金》里形象最成功的角色。相对于标准少年漫画热血加顽固加正义的RPG式角色性格搭配明神弥彦少年成长版形象的武藤和辉，以及整天装作清高优雅但一战斗起来脏话粗口就骂得满天飞的津村斗贵子而言，蝶野攻爵的魅力在于他远远超越了志志雄真实的霸道、斋藤一的腹黑，以及四乃森苍紫的冷酷的全新意识形态。基本上，能画出蝶野攻爵这等让人汗颜的角色还敢在封面上堂堂正正地放上自己签名印章的漫画家，其心理承受能力早已超越了神的境界。

同样都有炼金术，自然同样也不能缺少赫蒙克鲁斯的存在。因为体弱多病而被全世界抛弃的蝶野攻爵（同命不同人，瞧人家林黛玉就体弱多病得惹万千宠爱），为了逃避死亡的威胁而利用了祖父留下来的研究资料，致力于开发人造人“赫蒙克鲁斯”，以利用赫蒙克鲁斯接近不死的身体实现自己永久生命的梦想——无论怎么看，这都应该是个老谋深算阴沉到家的腹黑系BOSS角色，稍微努力一把的话还可能拥有反派人气角色通用的美型外表，借以盘踞在“最有魅力的反派角色”榜单上长久风光下



去。可惜这蝶野攻爵打从一开始就不够神秘更完全不美形，就连护卫也是青蛙啊老鹰啊眼镜蛇啊什么的爬虫飞禽类，瞧瞧人家同期开播动画的《少年阴阳师》里，围绕在美形的青年安倍晴明身边的十二神将个个英俊个个娇艳，就算打打杀杀累了也能闲下来谈情说爱，照样能笼络住一大批多事的同人狼同人女，可眼见着蝶野攻爵与飞禽爬虫们就要不起眼地快成为十三队长的鼻屎了（“哇！我捡到了朽木白哉大人的鼻黏膜分泌物！”“好大！好帅！好耀眼呀！”“…………”），和月伸宏索性破罐子破摔，在蝶野攻爵被和辉无限热情无限正义地捉住准备施暴后（字面意思是没有错的,理解错误的话就只能怪你自己），令他突然破茧而出化蝶起舞。（梁祝的美好，就这么被毁了……）

成功地与培养中的赫蒙克鲁斯融合后的蝶野攻爵，一出场就以无限性感的紫色小内裤接近全裸地激情示人（不要问我为什么黑白漫画居然能看出他的内裤是紫色的，和月伸宏他自己说的！），随后更匪夷所思地从内裤中取出了一个闪着诡异光彩的蝴蝶面具（……）。而他一边跳着华丽的芭蕾一边将20余人生生吞噬的姿态更是OTL复OTL到让人额头出血，因为体弱吐血到汉堡包上还兀自不知地称赞“这汉堡包鲜美得像是沾染了人血的味道”绝对是年度最让人OTL的经典台词，具有了赫蒙克鲁斯需要吃人嗜血的体质但改变不了的病体又令他时常吐血,基本上能够实现自给自足的究极生物形态怎能不让人一而再再而三地OTL呢？！（如果不是有骗稿费的嫌疑，我真想复制粘贴用全篇的OTL来表示我的景仰之情啊……）然而与蝶野攻爵融合的赫蒙克鲁斯毕竟是未完全成长的形态，没有获得想象中强大力量的蝶野攻爵毫无悬念地被和辉秒杀，但等他苏醒过来的时候，一个仿佛“晓”一样的地下组织向他提出了加入的邀请（尾田荣一郎之后就是岸本齐史么？），而那个救了蝶野攻爵一命的神秘老人（胡子成蝴蝶状，你说神秘不神秘？！），竟然是他100年前本该死掉的祖先——蝶野爆爵！（更OTL的名字了…请原谅我，除了OTL，我想



不出更能形容我心情的词语了！）

相对于以“白蝴蝶”自称的蝶野爆爵，重新以SM紧身衣降临读者眼前的蝶野攻爵又有了“黑蝴蝶”的进化成长（黑蝴蝶与白蝴蝶，张爱玲也算被毁了…）。在漫长的战斗中，蝶野爆爵的组织成员不仅拥有了超越人类的赫蒙克鲁斯体质，更因抢夺了炼金战士的核铁而拥有了超越现代科学的炼金术。原本这剧情无限气势恢弘地要向着“躲藏在神秘组织背后的身影究竟是不是火影四代目？”的曲折方向发展，却在蝶野爆爵扬言要杀死和辉的时候，被蝶野攻爵因为固执地要亲手复仇而说出的一句“他是我的！只有他能叫我的名字！他是我很重要的男人！”打得溃不成军，气势直转而下。



这《武装炼金》，终于同人了……

早坂姐弟的登场，大约是和月伸宏为了摆脱“我不是个变态漫画家”的嫌疑而不得不做出的一种中和（再不然这漫画就无法遏止地要向着不堪入目的境界发展了）。姐姐是温柔美丽大方高雅的学生会长，弟弟则是英俊聪明品学兼优的剑道部主将。尤其弟弟的完美早已脱离了人类应有的范畴，外表的杀伤力可以轻易地让和辉的妹妹卖兄求荣，头脑的聪慧和剑道的高超更是有着“苍紫啊，就算你的脸没那么长了我也一样认得出你”的亲切感，甚至就连身为男性的生理部位也完美得让和辉等人看到了耶和华的光芒——画面外的同人女一定很想把漫画里的马赛克全部除去……由于很小的时候就被人拐走，以至于当拐走他们的“妈妈”死去后，不被社会包容的姐弟发誓无论生老病死都要一起活下去。虽然明显是打着CLAMP式的禁忌恋情招牌，不过BRAVO队长的一出现，立刻把好不容易才严肃下来的气氛冲得支离破碎。

一句“战士长级的实力，是远远超出你的想象的”，就无比热泪盈眶地让护廷十三队的FANS抱以希冀的目光（果然连久保带人也逃不掉么？）。然而没有美型的外表任你再强也不过是魔人布欧的第N种形态罢了。于是当白蝴蝶黑蝴蝶缠缠绵绵四处飞，飞到红尘永相随地窝里

反，并使得“两只蝴蝶”成为永远的绝唱之后，凌驾于神秘组织之上的神秘首脑终于没有悬念地从长眠中觉醒——只不过那古怪的造型并非火影四代目，而是通灵王的阿弥陀丸罢了……（最后轮到武井宏之了——和月伸宏不愧是拥有写轮眼的男人！）

作为炼金战团实验失败的产物，拥有黑色核铁的维克塔自长眠后醒来，便以憎恨作为主要意识，要消灭所有关于炼金术的存在。古铜肌肤白色头发的维克塔可以无意识地从所有生物身上汲取生命能量，可以说是世界所有生物的敌人。而在战斗中因为意识的觉醒而进化成维克塔状超人类的和辉，也被证明出其体内的核铁同样是一块被隐藏了面目的黑色核铁。这种宿命的敌人的剧情设定，不仅有着“超超超级赛亚人”般互相攀比变身的嫌疑（炼金战团海上大战的那一段，莫不是“神魂合体”的影子在闪烁么？！），更有着高达SEED“你与我相似”的种种特征。

然而出于人气一路下跌并受到《少年JUMP》末位淘汰制的制约，雷声大雨点小的《武装炼金》终究逃不过要被勒令强制完结的命运。尽管那个草草赶出来的结局最终演变成了宇宙骑士的月球大战，甚至就连和辉架着维克塔飞出大气层的画面都颇有几分舞HiME的架势，但至少比起某些画猎人游记画到一半就以抚养儿子为名义中途辍画的漫画家厚道了一百倍。

传奇的开始还是有些惊涛骇浪的味道的，只可惜这传奇才刚进入高潮，就被迫落下帷幕，于是《武装炼金》无论如何也不可能攀升到剑心的高度，它的存在，不过是一本《少年JUMP》上大热漫画的集体COSPLAY罢了。

如果不是为了纪念建社XX周年（不用算了，那年头比你我的岁数都大！），集英社也不会将这部被末位淘汰制刷掉的作品动画化后搬上荧幕。《少年JUMP》连载作品全动画化的举动固然大手笔，不过无视人气无差别全改编的做法多少也有点欠缺考量——好在“瘦死的鲸鱼比马大”（小学馆是马的话，集英社理应是鲸鱼…），《武装炼金》即使人气上无法与《ONE PIECE》《火影》《BLEACH》甚至《死亡笔记》和《D.Gray Man》相比，却也不是普通的三流作品所能媲美的。

随着动画版的开播，广播剧的发行，《武装炼金》的春天似乎再一次到来，而在游戏领域从来不会缺席的集英社，自然也早就做好了游戏化的各种准备。



还是那一部华丽得让人睁不开眼的《少年JUMP全明星大乱斗》，尽管并不属于主要阵容，不过武藤和辉的突击枪无论作为援护技还是作为突进技都不算差，视觉效果和伤害输出堪称优秀。虽然大多数喜欢猛冲的玩家还是会选择用游戏王的突进技来扫清障碍，不过有了和辉与斗贵子的加盟，这“全明星”的“全”也就显得更名正言顺一些。

接着集英社又放出了游戏化的新消息，除了确定《JUMP究极大乱斗》中依然保持《武装炼金》会参战的阵容外，专为《武装炼金》打造的NDS游戏也列入了开发议程中——合作方依然是BANDAI，只是游戏类型变成了战术RPG，想体验ARPG式三国无双的群殴爽快感，就只有期待PSP版跨平台的合作产物了。

这毕竟是很好的消息，即使《武装炼金》的确在素质上比《浪客剑心》差了不止一个档次，可的确也是无数人借以寻找战士身影和灵魂之光的作品，和月本人的自我突破即使没有实现，倒也给我们留下了一个惊喜——或许对于和月伸宏来说，《武装炼金》不过是他创作路程上的一个茧，终有一天他会破茧而出，化成真正的彩蝶在我们眼前飞舞。

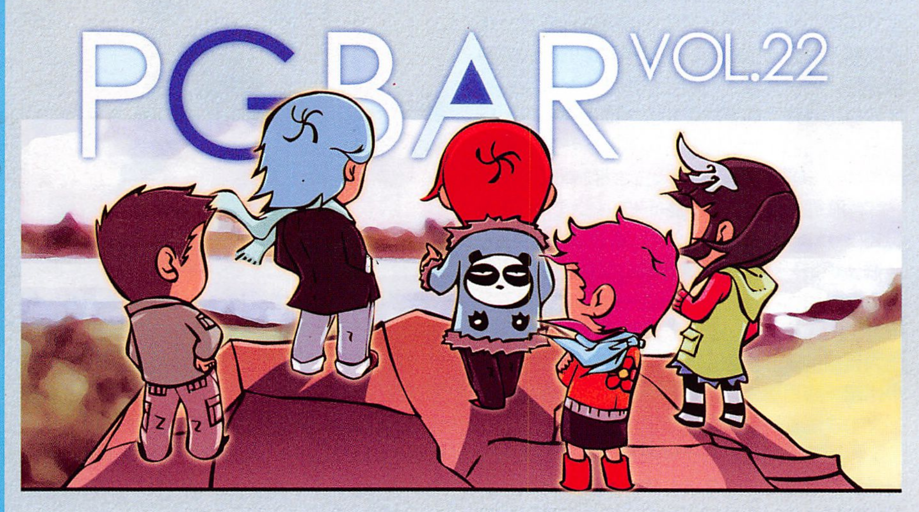
只是，千万不要化成白蝴蝶，或者，黑蝴蝶。

蝶野攻爵，那不过是我们从儿时开始就缠在心头的梦魇罢了——每个人都会有的梦魇！

和谐了○○○○○○

“和谐”这个词最近在网络上颇为流行，并且涉及到各种领域。可以作为动词、名词、形容词等多种词性来使用，估计小学语文老师看到类似的解释连哭的心都有，要是自己有个学生能把这个词熟练得运用到考试作文里估计也能把判卷老师气得半死……至于你问小枫“和谐”一词到底什么意思？说真的，我也说不清楚……自己琢磨去吧……

不过小枫最近倒是真的被“和谐”了一下，编辑部内感冒流行成风。上期的时候小枫还在这里说在截稿之前感到有些身体不适，结果一直没好利索，到这期制作的初期阶段就开始感冒发烧，楞是在家养病休息了近3天时间。真是生病的时候才发现家中竟然连个“感冒药”都没备用一下，哎！平时总觉得身体好不会生病，到了关键时刻就是麻烦多多。这也算是一种生活经验上的欠缺吧。正是因为平时太“和谐”了，才会因为真的“和谐”而被弄得不“和谐”……天啊！我在说些什么……

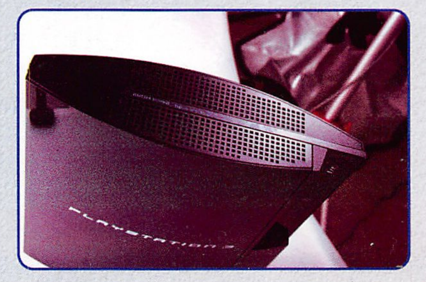


神机降临，叹为观止！

这两个星期那真叫一个热闹，PS3和WII两大家用主机发售，而且相隔的日子又那么接近。这在游戏业界短短的几十年历史中可并不多见。

截稿前，编辑部内还没有拿到WII，只在网上看了些国外玩家的试玩感受，这里就不多说它了。主要谈谈那传说中的神机PS3，少得出奇的首发出货量加上国内商人的疯狂抢购，引发了极不光彩的日本有乐町中国留学生事件（关于具体内容有兴趣的读者可以参考下本期的《电软》）。小枫特意询问了下在日本工作的一个漂亮姐姐，她跟我讲这件事对中国留学生在日本群众中造成了极坏的影响。抛开这个不提，用天价搬回编辑部的神机引来各个部门的大小编辑、美编都前来参观。品头论足一番过了新鲜劲后很快便一哄而散，最后只剩下《电软》的猴子君留在电视机前苦心研究《源氏2》的攻略，我只要一抬头就能看见此君痛苦的表情。偶尔有人经过总会指着电视唧唧歪歪好一阵，然后伴随着幸灾乐祸的笑声飘走。忍耐了许久后终于听到猴子君发出一声惊世骇俗的怒吼：“久多和冈本都是我的亲爹啊！！”（冈本吉起为《源氏》系列的总制作人……）接着便是大家一阵哄堂大笑。PS3便以这样一个开端在编辑部内“生活”了下来。每每到下班后看着孤独的PS3躺在关闭着的电视机旁边，小枫总有个想法……如果能让我搬走给卖掉就好了……哈哈哈！如果我说到这儿大家还不明白我想表达什么的话，那只能说你是个“任饭”！狂笑！！

↓不知道从什么时候开始，单位的PS3已经成为了纯“摆设”……



闲聊町

蓝枫，啊不！枫只有红的，还应该是岚枫哦！光棍节过不了了吧，哈哈！知道痛苦了吧！后悔了吧！（上海 林辰）

——不是吧，这都有人知道？！可不后悔了，光棍节陪老婆大人去吃巴西烤肉花了近100大钱……我绝不是在炫耀……我绝不是在炫耀……（做回音状）

古人有孔子、孟子、老子……我是王子，那么岚枫岂不是“枫子”（疯子）了？哈哈……（天津 王玉申）

——喂喂！你火星来的吧，我是“疯子”又不是一天两天的事了，真是的，土人！

我们的小枫是：被窝里放屁——能闻能捂（能文能武）。（甘肃兰州 赵星博）

——又见歇后语……不过终于有个夸小枫的了，虽然还是不太雅吧……

枫哥，好想你———送我奖品呀呀呀呀……（山东 刘智鑫）

——下次再拉这么长的破折号、点这么多的拟声词就死啦死啦地！

有一天我说：“《PG》世界上最烂的书了，我最讨厌《PG》了……”对了，那天是4月1日……（湖北武汉 钟奕龙）

——有一天我说：“钟奕龙，你中PSP了，还中DSL了……”对了，那天是3月32日……

枫哥，天天把掌机带在身边，有辐射吗？会变傻吗？（武汉 李思远）

——嗯，我猜就你的掌机有辐射，要不咋能提出这么傻的问题，哈哈哈！开玩笑啦，掌机又不是手机怎么可能有辐射呢，放心大胆地带着玩吧！

小枫，你当编辑太浪费了，还是写小说吧！！（浙江 俞琪）

——恐怕我真那么干了，广大《PG》读者会杀了小枫的！

枫哥一个人主持BAR太冷清了，不如让枫嫂也露个脸吧！（江苏南京 邱龙）

——正有此意呢，具体还在酝酿中，估计不久之后就能跟大家见面了，敬请期待！！

你们知道吗？

河北沧州 于剑

你们知道吗？当我拿到这期掌机迷时，我便迫不及待地翻到PG BAR。可是，并没有发现我的名字，有的只是心中的阵阵失落。我知道，你们要从全国众人的回函、回信中挑选出仅有的几份登在杂志上。这已经是很费心了，你们的辛苦身为读者的我们是可以理解的……（后略）

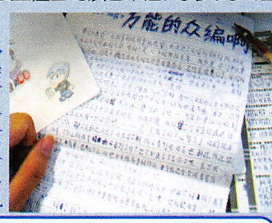
也不知道是我的字太难看了，还是因为我“人品”不好。为什么翻遍整本书也没看见我呢？难道是上一封信你们没有收到吗？听说我们这的邮递有点“悬乎”，也许那封凝聚了我很多心血与希望的信，半路就已经“夭折”了……可是如果你们收到了，我是真心希望你们在杂志中给我些提示。让我知道，我的信已经安全抵达你的编辑部，这也会给我一丝安慰吧……（后略）

枫： 不敢当，于老弟太客气。做工作辛苦一些并不稀奇，如果不努力去做的话反倒心里会有愧疚。

其实于老弟的心情，小枫是非常理解的。咱也做过读者，自然也寄过信。那种望眼欲穿的心情也体会过很多。我是很想把每个人的信笺都放到栏目里，但无奈就这么点地方。不过后来又仔细想了下，感觉自己之前很傻，就算是无法给每名读者都回复到，在栏目的角落里用小字告诉大家，我看到了信，这就足够了。小枫很笨，之前竟然一直忽略了这些……

那些没办法上栏目的读者来信，我真的已经看到你们了！

→读者大人的信小枫一定都会仔细看的，这个大家尽可放心！只要心意传达到了就足够了，我相信大家都是这样想的。



写信给小枫讲笑话的山东淄博的Cloud；不留地址写信只给小枫看的程新宇；辽宁丹东的吴震宇同学，你的画稿我收到了哦；江苏徐州的李蔓小妹妹，想要参加女生帮下次寄点大的照片吧；十分感谢写信来安慰小枫的来自重庆张子波弟弟……

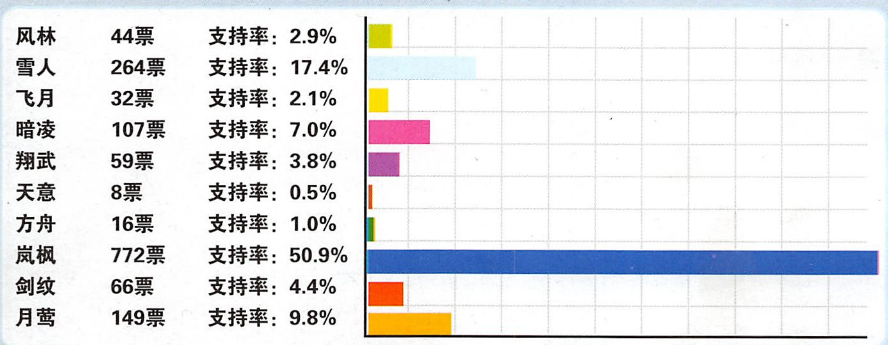


《掌机迷》历代小编人气调查



66、67连续两期小枫在回函卡的第9个问题中向读者做了“《PG》历史小编人气”的调查，本来一开始小枫的初衷只是做个简单的调查而已，想看看大家现在更喜欢哪位小编。以前的小编们读者是不是都已经忘记了呢？但是读者积极参与的热情是小枫始料不及的，从66期发行后开始，读者的回函就像雪片一样不断的飞回编辑部。几乎所有读者都认真的填下了自己喜欢的小编的名字。鉴于这样的原因，小枫与前台MM一起联手做起了烦琐而又工程浩大的统计工作，并在这里公布第一批回函卡的调查结果。

这次的统计选票全部来源于11月15日前寄回编辑部的66期回函卡，总有效票数为1517票，而参与的回函卡总数也超过了1400封。当然，这只是一少部分的调查结果，估计当更多的66、67期回函被寄回时，我们会看到更多惊人的结果。



小编	票数	支持率
风林	44票	支持率：2.9%
雪人	264票	支持率：17.4%
飞月	32票	支持率：2.1%
暗凌	107票	支持率：7.0%
翔武	59票	支持率：3.8%
天意	8票	支持率：0.5%
方舟	16票	支持率：1.0%
岚枫	772票	支持率：50.9%
剑纹	66票	支持率：4.4%
月莺	149票	支持率：9.8%

小枫乱评：大家更多的支持现任编辑自然是无可厚非的事情，但是已经离开的黑老大雪人前辈果然还是人气十足，在所有过去小编里面应该是最醒目的一位，即使是跟现任的小编相比人气支持率依然非常高。毕竟雪人前辈曾经对《PG》的贡献是相当大的，因为某些原因，虽然现在黑老大已经离开了编辑部，但相信读者都不会忘记那个曾经诙谐欠打，总是把“最××的生物果然是……”这样的词挂在嘴边并且夏天就会融化的雪人前辈！请一路走好！

比较让人意外的是，《PG》的总头头风林大人竟然知名度不够，人气支持率偏低，估计跟露面过少有着直接的关系。但是就连飞月也少有人投票就说不过去了吧！大家还多多支持我们月亮姐姐哦！现任编辑中，暗凌、翔武与剑纹三位编辑都是属于比较低调的，人气支持率稍有些欠缺，但小枫依然还能收到一些读者专门写给他们的信笺。尤其是“PG总动员”栏目的出现，给了其他小编展示自己的舞台，小枫也终于不用再背负“独霸”读编栏目的“恶名”了，哈哈！

新MM小编月莺人气非常，比较让人意外，估计与其MM的身份有着直接的关系。相信这也是众多读者对其努力工作的肯定吧。不过小莺MM的确比较可怜，经常是被我们欺负的对象，哎，小莺，你是时候该华丽地反攻了！最后小枫还要尤其感谢一下投我票的读者们，以后我会更加努力的，多谢大家的支持！

口袋随感

——辽宁 宋阳

她与我已不再是朋友
似海深的爱却依然还在
像那火山口流淌出的岩浆
隐匿于衣袋之中
她美丽而妖娆
精灵而古怪
她与我已经成为亲人
似海深的爱更胜以往
像那火山口迸发出的岩浆
跳跃于衣袋之中
期待着那迷一般美丽的未来！

一天课间我和同学的对话：
我：我已经坐了一年的公共汽车了。
同学：你喜欢坐车吗？
我：当然，并且我坐车还学习雷锋呢！
同学：给老奶奶让座？
我：不！“能挤能钻”……
同学：……
——天津 苏洋

狸猫换太子

上海 李骏辰

NDSL被妈妈藏起来了，现在被我找着了，于是我找来几样东西凑足小L的重量放回软包里。这招“狸猫换太子”不知道能撑多久……中国的孩子啊……（不说了）我现在还欠别人300大洋呢！！

枫： 哎！我咋每期都能收到这样的读者来信呢，中国玩家这国情也实在是让人无奈啊！想当年小枫的高中时代，也为了玩PS而跟家里展开了相当长时间的地下斗争，现在想想还真是觉得有些不是滋味呢。

在这小枫给你讲一些我亲身经历的事情，也许对你能够有所启发。原本我初中的时候成绩很好的，好到什么程度呢？很长时间都保持在学年的前十名，在班级里也数次考过第一吧。因此我也顺理成章的进入了当地的重点高中。我是初中毕业时买的PS，上了高一又买了砖头GB机。PS倒还好了，GB因为便于携带，就经常上课来玩，结果呢？我的成绩直线下降，重点高中里的学生基本上都只知道学习，游戏方面自然了解的少之又少。没有共同语言，人家学习，我上课玩游戏。这样的差异很快就表现在考试的结果上。用我妈妈的话说就是，以前看成绩单都是从前面找我的名字，现在要从后面了。家里对游戏的封杀也就是从这时开始的。

这个年龄的孩子，都是逆反心理，我也一样。家里越不让玩，我就越想玩。其实真就有那么好玩吗？至少到了考上大学后的那个暑假我在家狂玩的时候，感觉也就那么回事。真让你放开来玩了，反倒觉得没什么意思，想做点别的。我这样讲现在还在上学的读者朋友一定不理解，其实从读者的来信中就能看得很明白，对游戏的那种渴望的心情，与小枫当年真是一模一样。但是，我这里只想说，尽可能的调整自己的心态，多与父母沟通，让他们了解你的想法，这才是关键。当初小枫就是因为没有与父母沟通好，所以走了许多的弯路。

李读者所谓的“狸猫换太子”虽然可以暂时享受到游戏的乐趣，但是你玩的开心吗？每次见到你的母亲你又该以怎样的表情和心情面对她呢？我想这些只有你自己最了解吧。又絮叨了这么多，只希望能给拥有相同经历的读者朋友有所启发，希望大家不仅仅因为游戏而快乐，而是真正能享受到生活中的各种快乐和幸福。



刚看到你的回函卡时还真是被着实地吓了一跳……这算是告白吗？晕倒的说……无论如何，小枫在这里还是要非常感谢你对我和《PG》的支持！

金明MM在回函卡上还说：“我又失去了机会呀……原来梦想以后成为PG的小编，可看到招聘还是悲叹学生的命运不平……哎！等大学毕业恐怕也没机会了……因为岚枫也老了，没吸引力了……”（枫语：没听说过越成熟的男人越有魅力吗？笑）



岚枫！我要嫁给你！
——安徽安庆 金明





↑我已经看过你的信了，你可千万别砍我，更别把我变成跟你一样……哈哈哈！



DSL版「午夜凶铃」？！
——贵州贵阳 潘小锋

↑你在回函上说叫我好好教育下小莺，叫她别老没事就“萌、萌、萌”的。是的，小枫本来是想教育她的，结果还没等动手就被“萌”倒了……

我的意见！

江苏常州 张梁

来信节选（前略）：（张读者的来信主要针对Vol.65期PG）

今天我重点对PG BAR提出一些看法，页数可以，陈维宇的漫画不是一般得好（赞一个），意外的是“女生帮”变成了不定期，少了点眼福……看到栏头，对小枫表扬个先，小枫虽然不太喜欢《口袋》，但并没有因为自己的偏好而“遗弃”《口袋》，反而勇敢地对广大读者（其实是口袋饭们）说出了自己的实际想法。文中也不乏对《口袋》的溢美之词，还让华尧画师在“全家福”中让三只PM趴在小枫身上，做亲昵状。作为一个不喜爱口袋的人能做到这样，实属不易（其实是为了拉近读编的距离）我代表广大口袋饭对你表示敬意。

现在真的能体会到小枫主持PG BAR的辛苦，读那么多信，还要思考并回答。真的很累啊！关于中奖回函卡问题，我能想象到小枫面对一大堆要求中奖的回函时的场景，“怎么全是些要中奖的？有没有写别的啊？！”我想任何人每次都要看这么多“视觉污染”都会发疯的，因此“非常地”原谅小枫辟了个角落对此现象进行的发泄……（后略）

枫： 张读者的来信不短，并且内容都十分中肯。虽然其间也有不少对杂志的批评和指正，但依然能够表现出铁杆读者所应有的宽容和风度。小枫在这里先表示下感谢和敬意。

传统意思的读者和编者之间，实际上沟通起来还是相当蹩足的，比起利用各种不同排列组合的0、1数字就可以实现的网络交流来说，书信与手写的文字好像一下子落伍了好多。我们也许无法更多的了解到彼此，但是相信和真诚的想要了解对方的想法却显得尤其重要。张读者难得就在于，能够通过杂志和我的文字而了解到我的心情，仅这一点就足够了……



←每期在制作PG BAR的过程中，小枫都能感受到自己的成长。这种锻炼恐怕只有在制作读编栏目时才会切身地体验到。

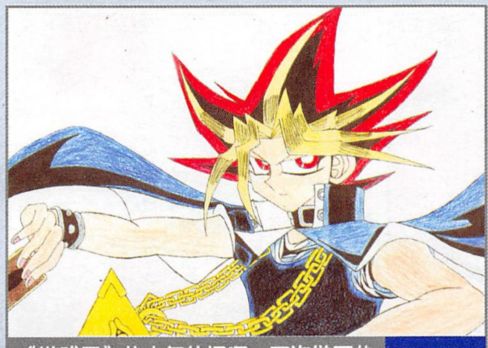


想了半天也不知道这期跟大家说些什么好，正巧前些日子在老婆大人的强迫下看了一部火星的日剧——《在世界的中心呼唤爱（世界の中心で、爱をさけぶ）》（看过的人就不要鄙视小枫了）。感觉很不错，在这里跟大家推荐一下。

故事讲述的是一位身患急性白血病的女孩与另一位少年之间凄惨而又美丽的爱情故事。中间还穿插了一些父辈与子女之间、同学与朋友之间的各种感情纠葛。剧中以主人公17年前的回忆为线索，将曾经的幸福与无奈一点一滴地展现给观众。其中平凡而又普通的一件件小事，在已经没有未来的两个人心中却变成了异常宝贵的幸福。“我的幸福，就是希望可以像这样一直牵着你的手……”短短一年时间的恋情，却换来17年的痛苦与眼泪……在如今浮躁物质的社会中，这样纯洁的感情却显得格外的惹眼而又珍贵。

这部在2004年日本夏季档日剧拿下九项大奖的作品，是由日本作家片山恭一的畅销同名小说改编而成的。而由原著改编的同名电影则在稍早的2004年5月日本全国上映，并且获得了丰厚的票房收入以及观众的广泛好评。而日剧版的《在世界的中心呼唤爱》仅仅在同年的2个月后便在电视银屏上跟广大观众见面了。与电影版中较多的删减了原著中的情节不同，日剧版的《在世界》完全依照原著的情节推动并展开，试图给予所有观众以最初的感动！

小枫推荐：小说、电影、日剧版—— 一个都不能少！

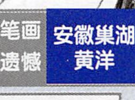


《游戏王》的人气依旧啊。下次做画的时候记得多补充下背景哦。

河南郑州
赵航



本期图区的NO.1，不过铅笔画稿在杂志上表现不好有些遗憾

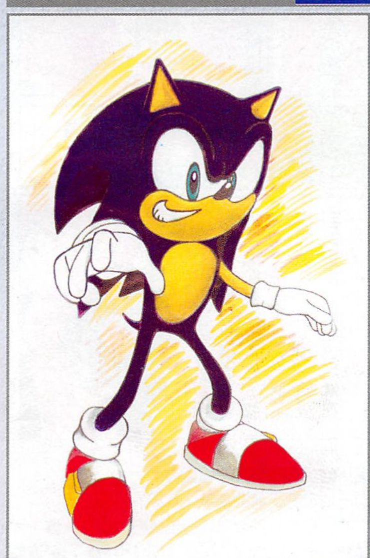


安徽巢湖
黄洋



《FF12》游戏做得虽然不咋地，但是帕奈罗还是很可爱地！

陕西西安
韩烨



索尼克的15周年作品你玩了吗？

辽宁沈阳
阎浩



《流星洛克人》就快出了，你玩不？

河北承德
栗连涛



枫宇外传

枫： 陈维宇！陈维宇！

宇： ……

枫： 人呢？！

宇： 上课中，请勿打扰……

枫： 那这期的“枫宇外传”怎么办？

宇： 你自己搞定吧，老师来了，我闪！

枫： ……好小子，你等着我扣你稿费吧！咳……咳……那今天就我一个人说好了，关于《枫宇传说》已经连载到第五期了。相信广大读者对漫画的形式和内容都有了一定的了解。虽然在漫画连载的初期阶段，读者的反馈



并不太好，但随着剧情的渐入佳境，以及陈维宇同学画功的提高，大家对漫画的好评也越发的增加起来。

陈维宇同学年纪不大，并且还是一位繁忙的高中生。但漫画作品却已经相当成熟，剧情的编绘上也着实花了不少的心血。可能大家并不了解，现在读者们所看到的《枫宇传说》是第二版，当初的第一版《枫宇传说》本来已经画到第五集，但是因为小枫的意思而推翻重做，现在的版本跟那时相比，有着异常明显的进步，这也说明陈维宇同学的努力和付出。仅凭这一点我们也该给他鼓鼓掌、叫个好了！大家对漫画有什么好的建议请来信告诉我们，我会将其转发给作者，使《PG》史上第一部长篇连载漫画能够更加出色！

Q&A 问答无双

你的问题 也是大家的问题



关于游戏的一切问题彻底解答



1、目前SCL多少钱，为什么SCL震动版198元？

2、MOONSHELL怎么回事，是需要自己装到卡中，还是卡里本身就有？

3、二手DSL大约多少钱？

4、DSL刷机现在可以待机了吗？

（河北省石家庄 邓培）

1、目前SCL在298元左右，震动版是因为没有GBA功能，少了一块芯片，所以才卖198元。

2、M3中是集成MOONSHELL功能，其他烧录要把MOONSHELL装到卡中。

3、这要看店家卖多少了，还要看机器的成色，大概在800左右。

4、DSL刷机后可以待机，但部分卡不完美。



1、请问SUPER CARD可插MICRO SD的卡吗？

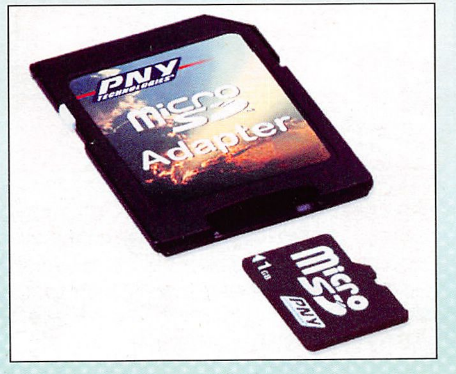
2、要是支持的话，现在SC卡的价格是多少，要用读卡器下载吗？

3、MICRO SD 1G的多少钱？

（福州省福州市 杜星）

1、SUPER CARD除了SCMINI外都可以插MICRO SD。SCL是直接插MICRO SD，普通SC要加卡套才能插进去。

2、现在SCL的价格在298元左右，震动版是198元，各地店家的价格也有不统一的。不是用读卡器下载，而是用读卡器把下载后转换好的游戏拷到卡里。



3、MICRO SD 1G的价格在380元左右。



1、M3L能否在IDS而非DSL上使用？

2、M3L能否用正版卡引导来进行DS游戏？

3、在GBALPHA上购买M3系列产品能否放心？数次网上咨询产品信息，均无回音，怀疑该网站真实性。

（广西省南宁市 王成君）

1、可以，但同样需要刷机或引导卡引导。

2、不可以，如果不刷机的话必须使用引导卡,推荐使用官方推出的PASSCARD3。 3、完全没有问题，官方卖的东西又有什么可怀疑的呢。



想问一下GBM可以无线联机吗？怎么做到？（北京安惠北里 郑汉杰）

GBM要用专用的联机线才可以联机。就是图中这种。





我想问一下，现在PSP2.71版能否完美运行ISO和模拟器？

（吉林省延吉市 纪亚运）

目前2.71版的PSP只能运行ISO，还不能运行模拟器等自制软件。



1、《王女联盟》中隐藏选项的追加条件是什么？

2、黑蔷薇领的村庄中得到的钳状道具如何使用？

3、布隆基亚决战时，焰帝为何不开城门？

（四川省成都市 黄宇恒）

1、以下是获得方法：

アイテム图鉴：BF39中得到，可以查看物品图鉴。

众神的默示录：BF47中ネシア身上携带，可以看卡片设定。

古びたオルゴール：BF28中得到，增加声音模式。

打通一遍游戏后隐藏选项就出现了，得到上面的物品后就有相对的功能了。



2、钳状道具应该是指用魔水晶交换的クリスタルロッド（水晶杖）吧，这个是人物的装备，只能给装备杖的人用。效果是ATK+4 TEC+2 冷气攻击威力上升。



3、不知道你说的是哪一战，把和城门相关的都给你列出来吧。凯旋门一战中，我方所有人承受3次魔炮后，キリエ会作为增援出现，凯旋门最后会被炸掉。

布隆基亚城一战中，打败双子姐妹之一后，过一回合，城门就会打开了。



1、《网球王子》是金版好还是银版好？哪个版里面的人物强？

2、我的《绿宝石》通关后老是掉档，要不就是卡机，这是为什么？

（天津市红桥区 姚斌）

1、《网球王子》金版中收录的队有：青春学院、立海大、山吹中、圣鲁多尔夫。银版中收录的队有：青春学院、冰帝、不动峰、六角。虽然当时立海大作为新登场的强队，但游戏中的实力方面，银版的冰帝也很强。

2、D版《绿宝石》有这类掉档情况，少数没有，但是很难找，主要是卡带的问题。

包打听

64期：《赛尔达传说 不可思议的帽子》中，在刚开始拿大地元素的那个迷宫中，有间房间里的有一个宝箱我不知道怎么拿，就是使宝箱出现的机关被坛子围着，当把坛子推上机关时,箱子出现，可它被烛台围着，我不知道怎么过去开宝箱。试过很多方法都不行，希望能帮我解决。

（江苏省无锡市 严春）

那间房间的宝箱不是从上面进来拿的，而是从下面的水路向上进入该房间拿的。在旋转的木桶中，用魔法壶吸掉中间的蜘蛛网后，掉下去就进入下一层了，接着由玩家自己找吧。

（江苏省通州市 丁浩）

Q：1、宝石的丑鱼太难钓了，有什么办法可以准确地找到119号水道上的6个钓点吗？

2、《口袋妖怪 金/银》中,旧版地图那个广播塔和西鲁夫公司可以进去吗,应该怎么进去？

3、《宝石版》中看洞的涨潮和落潮是否和时钟有关呢？如果无关的话，什么时候可以得到浅水珠？

（福建省永定县 邱莱汉）

Q：1、在《牧场物语 矿石镇的朋友们》中，每天种地，喂家禽，时间不够还不赚钱，请问有没有很快赚钱的方法？

2、在自己牧场后山有一块要LV5以上的锤子才能锤开，但找不到LV5以上的石头来造锤子，请问怎么锤开？

3、牧场后山有钻石矿，里面有什么好东西？我最多才下到14层，请问怎样才能不太费力就下到底层？

（江苏省徐州市 孙毅）

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

符文工房 新牧场物语 SLG

《符文工房》这一作中也有天气系统这一系列传统要素，遇到暴风雨的天气就无法出门，只能起床后再去睡觉而已。利用本秘技可以在暴风雨的天气外出，方法非常简单，只要使用传送魔法即可。使用传送魔法后，就能从房子里面传送到房子外面的门口。

此外还有一条不减少食材而能迅速提升料理技能的秘技：只要用一个苹果来烹饪就可以使料理技能迅速提升了。



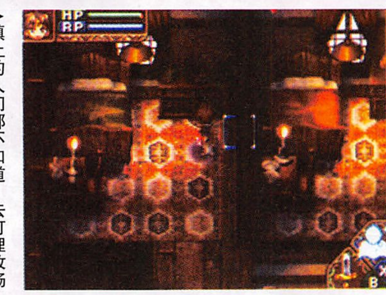
◀在暴风雨的天气走近门的时候，就会出现这样的信息禁止玩家外出。



▶在房间里使用传送魔法，这么做偶尔会引起花屏。



◀到了本应有暴风雨的室外！然后就可以自由活动了。



▶镇上的人们都不知道，去打理牧场或者探索迷宫吧。

甲虫王者 通往冠军之路2 TAB

在游戏中输入密码NINDREAM，就可以获得一张原创卡片，该卡片可用于卡片交换和通信对战。



◀在甲虫王者研究所的地下室输入密码，注意英文字母要全部大写。



▶得到原创卡片，卡片上有着Nintendo Dream的标志。

福蛋的商店街2 ETC

输入下列暗号即可购买秘密道具，没有参加厂商组织的特殊活动的玩家们也可以通过输入暗号的方法来购买秘密道具啦！

道具名称	暗号
たいようのじゅうたん	GV7V61HR38
ピンクカーテンのまど	814M11DBPJ
うちわ	233FUYZR54
ニンテンドーDS	487P57TNRJ
たまステっち	79ZANY1U72
パソコン	P5755Q9FQQ
ぎょうざ	HMA3QP1631



输入暗号购买秘密道具。

漫画英雄 终极联盟 ARPG

在存档点进入角色选择界面输入下列指令，或者进入游戏菜单，可以获得各种效果。

秘技效果	指令
所有角色99级	上、左、上、左、下、右、下、右、START
获得100K金钱	上、上、上、左、右、左、START
开启The Courses内容	上、右、左、下、上、右、左、下、START
开启所有Cinematics内容	上、左、左、上、右、右、上、START
开启所有Comics内容	左、右、右、左、上 上、右、START
开启所有Concept Art内容	下、下、下、右、右、左、下、START
开启所有Wallpapers内容	上 下、右、左、上、上、下、START
开启所有角色	上、上、下、下、左、左、左、START
开启所有服装	上、下、上、下、左、右、左、右、上、下、START
开启所有能力	左、右、左、右、上、下、上、下、左、右、START
Filler模式	左、右、右、左、上、下、下、上、START
无敌模式	上、下、上、下、上、左、下、右、START
超级速度	上、左、上、右、下、右、START
即死模式	左、右、下、下、右、左、START
开启Dare Devil角色	左、左、右、右、上、下、上、下、START
开启Silver Surfer角色	下、左、左、上、右、上、下、左、START

组队附加能力：使用特定角色组队可以增加特殊能力。

队伍名称	效果	组队成员
敏捷的武士	减少10%能力消耗	**Spider-Man, Spider-Woman, Elektra, Deadpool**
空中力量	增加15%最大HP	**Storm, Thor, Human Torch, Ms. Marvel**
刺客	增加60% S.H.I.E.L.D.下落率	**Deadpool, Ronin, Wolverine, Blade**
复仇者	增加5%损害	**Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel**
受伤者	增加15点攻击	**Thing, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel**
神奇四侠	干掉敌人增加20点HP	**Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch, Thing**
女性角色	增加5%损害	**Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman**
自然攻击	增加5%攻击损害	**Thor, Strom, Human Torch, Ice Man**
新复仇者	增加5%所有抗性	**Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman**
力量组合	干掉敌人增加20能力	**Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor**

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2006年11月20日

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年11月30日	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



截止统计时间：2006年11月20日

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年11月22日	约束之地	STING	RPG
2006年11月22日	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年11月30日	魔界战记	日本一SOFTWARE	SRPG
2006年11月30日	自己的迷宫	Climax	RPG
2006年12月5日	彩虹6号	UBI	FPS
2006年12月5日	兄弟连 D-DAY	UBI	FPS
2006年12月7日	啪啦啪啦啪	SCE	RAG
2006年12月14日	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年12月14日	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年12月14日	大战略P2	TAITO	SLG
2006年12月21日	世界传说 光辉神话	BANDAINAMCO	RPG
2006年12月21日	KANON	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	SNOW	PROTOTYPE	AVG
2006年12月21日	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2007年1月	沙罗曼蛇P	KONAMI	STG
2007年1月	兵蜂P	KONAMI	STG
2007年2月22日	怪物猎人P 2ND	CAPCOM	ACT
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	VR网球3	SEGA	SPG
未定	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年11月20日

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年11月22日	我们的太阳 强戈&萨巴塔	KONAMI	ARPG
2006年11月23日	JUMP究极明星大乱斗	任天堂	ACT
2006年11月30日	游戏王 灵魂召唤师	KONAMI	TAB
2006年11月30日	机兽竞技场	TAKARATOMY	RPG
2006年12月7日	童话枪手小红帽	KONAMI	PUZ
2006年12月7日	口袋棒球9	KONAMI	SPG
2006年12月7日	麻将格斗俱乐部 WIFI版	KONAMI	TAB
2006年12月14日	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	ARPG
2006年12月14日	银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战	BANDAINAMCO	AVG
2006年12月14日	火影忍者 忍列传	TAKARA TOMY	FTG
2006年12月14日	噗呦噗呦15周年纪念版	SEGA	PUZ
2006年12月14日	流星的洛克人	CAPCOM	RPG
2006年12月14日	陆行鸟与魔法画册	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月14日	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月28日	横山光辉 三国志	ASNetworks	SLG
2006年12月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年12月	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年12月	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年1月18日	茶犬的房间2	MTO	SLG
2007年1月18日	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年2月1日	牧场物语 你与育成岛	MMV	SLG
2007年2月	死亡笔记	KONAMI	AVG
2007年2月	龙珠Z 遥远的悟空传说	BANDAINAMCO	RPG
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
2007年	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
2007年	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2007年	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2007年	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
未定	神奇世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

新的商城我们专门为大家送上了各色包包，从钱包、挂包到出门用的书包，方便你根据用途来进行选择。主题也是涉及经典的福音战士与柯南，热门的樱兰、凉宫和FATE，喜欢动漫游戏的人相信一定可以找到自己中意的一款。另外特别推荐NANA的情侣对锁项链，绝对是圣诞节时男女共同分享的贴心小礼物哦。

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

鲜艳的红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥25 编号:7366

EVA绫波丽冰蓝钱包

如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



¥25 编号:7344

名侦探柯南秘探钱包

黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，充分强调神秘味道，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉锁和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据!



¥29 编号:7412

凉宫春日的忧郁SOS团背包

时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



¥36 编号:7355

NANA情侣对锁项链

NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。



¥15 编号:7388

凉宫春日便携挂包

红色无纺布"凉宫春日的忧郁"便携包，正面是朝气蓬勃的团长大人，背面是放月票的透明袋和SOS字样，内有专门放置各类卡片的夹层和放零钱的拉锁袋，附有可调节长短的挂绳。



¥15 编号:7399

FATE便携挂包

FATE的咪咪眼赛芭主题蓝色便携包，款式与凉宫版相同打开尺寸为29*11CM，粘贴开口设计极为方便。适合逛街时随身装月票卡片和钱，挂在身上即可出门，亦可当普通钱包使用。

¥25 编号:7300

樱兰高校领带

看过动画的人一定记得，这就是那些贵公子、贵公主们所就读的名门高校"樱兰学院高校"的学生们所佩戴的领带。兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。

¥15 编号:7311

彩云国物语手机腕带

美男云集的中国风浓郁的浪漫故事《彩云国物语》周边。腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性。下面挂有精致串珠和"彩云国物语"的标志挂坠。不仅可作为手机绳、腰坠、包坠使用，女孩子还能当作扎头发的头绳哦。

¥25 编号:7333

死亡笔记笔记本套装

千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7298

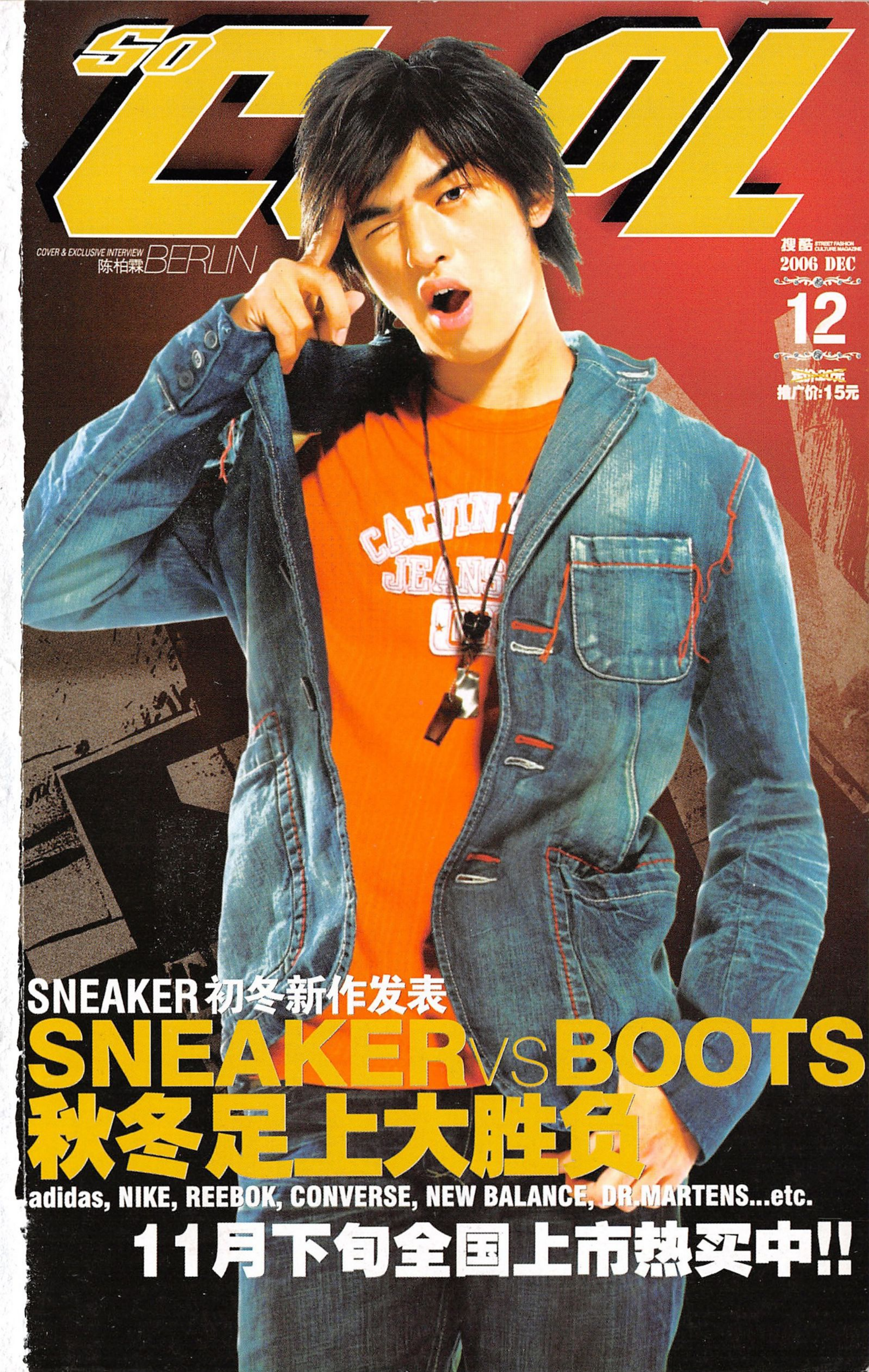
樱兰高校兔子玩偶

出自热门作品《樱兰高校男公关部》，喜欢甜食和可爱东西的甜心学长，时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。

¥15 编号:7322

地狱少女藁人形挂饰

丑时使用5寸钉，从日本平安时代流传下来的恐怖诅咒用具！当然这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



SO
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
陈柏霖BERLIN
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 DEC
12
推广价:15元
SNEAKER初冬新作发表
SNEAKER VS BOOTS
秋冬足上大胜负
adidas, NIKE, REEBOK, CONVERSE, NEW BALANCE, DR.MARTENS...etc.
11月下旬全国上市热买中!!



口袋迷
POKéMON FaN 6
赠 皮卡秋造型记事本
又厚又可爱的皮卡丘记事本，每天留一个亲切的问候给自己的喜欢的人吧！
最新动画大放送
游戏全收藏
口袋迷
赠 口袋妖怪影音宝藏
最新的钻石珍珠动画本期光盘全收录！还有更多新的口袋妖怪游戏及图片赠送哦！
快乐皮卡丘
纪念十周年
是一大两小哦
两款随机
赠 神奇徽章三枚组套装
绝对限定收藏品的“神奇徽章”来啦！快戴在身上让你的朋友好好羡慕一番吧！两款随机赠送！
《口袋迷》第六辑
12月1日全国上市
《口袋妖怪 钻石珍珠》独有超深度研究奉献，海量隐藏要素公开！大量新内容加入，超可读超可爱！
奖 口袋钻石珍珠 原装正版卡带
最新的口袋妖怪游戏“钻石珍珠”风靡日本，是现在最热门的掌机游戏，本期送出10盒原装正版卡带，喜爱口袋的你不要错过！
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷6”　邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取
超值定价：18元